VIDEOGIOCHI PER PC

178 Gennaio '04

XENIA EDIZIONI

€ 3.99

THE GAMES machine

DOOM 3

id Software svela a TGM il futuro del loro prossimo gioiello

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Quando Guerre Stellari supera Neverwinter Nights

SPELLFORCE

L'unione perfetta tra strategici e giochi di ruolo!

ETHERLORDS 2

Nival Interactive ruba l'ispirazione a Magic

RAILROAD TYCOON 3

In treno sui binari della storia

ISSN 1127-1221

40178

9 771127 122005

www.tgmonline.it

DOSSIER

UNA PANORAMICA SUL MONDO DEI VIDEOGIOCATORI PROFESSIONISTI

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

Videogame di TIM.

Sempre nuovi, facili da scaricare.

I Videogame di TIM sono tantissimi: divertiti a scegliere. Vai sul WAP TIM o su www.tim.it ed entra in Videogame. Troverai un'infinità di giochi sempre nuovi da scaricare, per divertirti dove e quando vuoi con il tuo telefonino TIM.

Per informazioni su telefonini compatibili, costi e servizio chiama il 119 o vai su www.tim.it

GSM
TIM
Copertura nazionale TIM (settembre 2003) - GSM: 94,4% territorio, 99,8% popolazione.
TIM
Vivere senza confini

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri roberto.ferri@xenia.it

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti stefano.monti@xenia.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini iltoso@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini keiser@xenia.it

REDATTORI

Paolo Besser paolone@xenia.it
Davide Comunello kylling@xenia.it
Andrea Della Calce mao@xenia.it
Stefano Gaburri stepan@xenia.it
Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it
Massimo Monti ilvlad@xenia.it
Massimo Nichini nkz@xenia.it
Sergio Porcellini ray@xenia.it
Dario Ronzoni ildario@xenia.it
Raffaele Sogni raffo@xenia.it
Massimo Svanoni xam@xenia.it
Daniele Vergini talentscout@xenia.it

COLLABORATORI

Marco Auletta rulla@xenia.it
Ivan Conte kikko@xenia.it
Davide Corrado konrad@xenia.it
Maurizio Frascino fakemcgolem@xenia.it
Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it
Luca Polizzotto hansen@xenia.it
Alex Rossetto alex.rossetto@xenia.it
Daniele Tamagni tamaboke@xenia.it
Luca Todesco luca@xenia.it
Roberta Zampieri roberta.zampieri@xenia.it

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Editoriale

I BORDI DELLO SCHERMO

E così, un altro anno se n'è andato e uno nuovo è appena iniziato. Finite le festività natalizie, esaurita la vena di buonismo che inevitabilmente ci pervade in certi periodi, quando la tradizione, forse più di quello che sentiamo in cuor nostro, ci spinge a pensare al prossimo e non solo a noi stessi, mi trovo di fronte a un 2004 che guardo con curiosità e sospetto al tempo stesso, e che di rimando probabilmente guarda me allo stesso modo.

È stato, a consuntivo, un anno molto lungo e intenso quello che abbiamo vissuto reciprocamente, sia io sia la mia casa editrice. Un anno ricco di soddisfazioni ma anche di responsabilità, di attenzione al vecchio e al nuovo, un anno che, indipendentemente da come sarà il futuro, ci ha senz'altro aperto a orizzonti inimmaginabili anche solo pochi mesi fa.
Soprattutto però, è stato un anno che mi ha rivelato inaspettati risvolti personali proprio sullo scadere, laddove credevo di trovarne solo di professionali. Preso in questi mesi dal lavoro, come nel più classico dei cliché ho perso nella sfera personale ciò che ho sacrificato sull'altare dell'azienda. E proprio quando mi apprestavo a godere le mie meritate vacanze natalizie, mi sono trovato a dover rispondere a chi mi è vicino di quello che non ho potuto dargli sul piano umano. I miei propositi per il futuro sono senz'altro i migliori possibili, al tempo spetterà l'ardua sentenza sulla mia capacità di riuscirci.

Al di là di queste constatazioni personali, diversamente dal solito inizierò parlando dapprima del numero che avete appena acquistato, e dedicherò infine delle considerazioni su un tema che vi ho già anticipato due mesi fa.
Il primo argomento da trattare, come risulta ovvio anche solo guardando la copertina, è l'assenza delle soluzioni dalla rivista. È stata una scelta ponderata a lungo, che presenta dei pro e dei contro: alla fine, però, quella intrapresa da questo mese pare la strada migliore. La soluzione su carta è infatti un tipo di rubrica che esiste da tempo immemore e che, a mio avviso, è giunta sino ai giorni nostri più per tradizione che per effettiva utilità. Riflettendo sugli ultimi due mesi, dove in oltre venti pagine siamo riusciti a trattare un solo titolo, mi sono seriamente domandato se non fosse il caso di pensare a come si sarebbero potute impiegare diversamente quelle facciate: il risultato è ora sotto i vostri occhi, con delle News e una Fragzone finalmente non più sacrificate, l'inserimento di una rubrica nuova e più spazio per preview e review.
Nell'analisi dei pro e dei contro abbiamo provato a pensare a chi potesse derivare uno svantaggio da tale decisione. Essendo infatti da tempo le soluzioni presenti sia su CD, sia su DVD, sia infine su TGM Online, l'unica frangia potenzialmente colpita da questa scelta sono gli acquirenti della versione "solo carta". È nostra convinzione però che in questa tipologia non rientrino i lettori di "fascia bassa", intendendo con questa definizione coloro che non hanno né un lettore CD-ROM né una connessione a Internet, bensì che si tratti di utenti avanzati che non acquistano la rivista in versione CD/DVD perché hanno magari una connessione a Fastweb, si scaricano per conto loro i demo e (ahimè) magari anche i giochi completi, e per quanto riguarda le soluzioni se le vanno a leggere direttamente in Inglese dai siti esteri. A questo tipo di persone servono 22 pagine di Tomb Raider, per giunta in due mesi? La risposta che ci siamo dati è stata negativa, da cui la decisione che sto commentando con voi. Aggiungo infine, a titolo personale, che uno degli effetti collaterali più positivi di questo cambiamento sarà che finalmente il buon Mao verrà liberato da un incarico forse troppo meccanico e ripetitivo per le sue capacità, la qual cosa comporterà per voi la lettura di un maggior numero di sue preview/review e, per me, il piacere di vederlo più spesso in redazione, se non altro per ritirare il materiale.
Accennavo poco fa all'introduzione di una nuova rubrica: il suo nome è Time Machine e, come recita lo stesso cappello dell'articolo, prende spunto dal fatto che ormai la storia del videogioco è matura per essere ripercorsa. In queste due facciate verranno trattati titoli, sistemi e personaggi che hanno fatto del nostro mondo videoludico ciò che è adesso. Si tratta di una sezione impegnativa, che vuole fare informazione, e che ben si incanala nella tendenza che da sempre TGM ha manifestato di voler essere qualcosa di più di un mensile di servizio fatto di news, preview e recensioni. Lo spunto è quindi allettante, di cose da dire ce ne saranno tante, la speranza è di riuscire a mantenere vivo nel tempo il vostro interesse con analisi e informazioni di

vostro gradimento.
Chiudo infine questa parte di editoriale dando il benvenuto a Francesco Marazia, novello redattore che si occuperà di raccogliere la pesante eredità lasciata dal Gaburri per quanto riguarda il Tecnotigiemme. Ammetto che l'esordio pare brillante, a voi comunque l'ardua sentenza...

Esaurito il commento del numero, vorrei spendere l'ultima parte dell'editoriale per commentare quella lettera di un lettore che qualche mese fa colpì la mia attenzione: *"Però vorrei capire, se Lei avrà la pazienza di spiegarmelo, come è possibile sentirsi così dipendenti da una realtà (e già è molto esplicativo il fatto che la chiamiamo realtà virtuale....) che in fin dei conti non è altro che una proiezione fantastica del nostro mondo reale"*.
È un argomento questo sul quale volendo si potrebbe scrivere un libro, ma che al tempo stesso è riassumibile in una serie di riflessioni.
Chi è davvero un videogiocatore, vive la sua esperienza con una tale intensità difficilmente comprensibile per chi guarda al nostro mondo con occhio "esterno". Tanto per non smentirmi e riallacciarmi al solito Dark Age of Camelot, giusto ieri mi trovavo col mio ranger nelle viscere di un dungeon chiamato Darkness Falls; mi ero avventurato nel lato avversario di Albione e, completamente camuffato nell'ambiente circostante, e quindi invisibile a qualsiasi sguardo più lontano di qualche metro, ero intento a scegliere la mia preda. A differenza di alcuni miei "compagni" che si divertono a uccidere avversari più "morbidi", per una mia etica personale ho puntato un Maestro d'Armi di pari livello che, ignaro di essere osservato, si era avventurato un po' troppo lontano dalle zone di passaggio, dove qualcuno avrebbe potuto aiutarlo. L'ho seguito per una decina di minuti e, quando il momento s'è rivelato propizio, ho attaccato: di colpo, la sorniona tranquillità che mi aveva permeato è stata spazzata via da una scarica di adrenalina. Il minimo errore nella pianificazione dell'attacco avrebbe significato morte sicura; il minimo inconveniente, idem. In quei trenta secondi di combattimento, fortunatamente vittoriosi, non si sono fronteggiati solo degli ammassi di poligoni ma due persone con le loro capacità di reazione, lucidità, tensioni e paure. Così come in un torneo di squash capisco ormai se l'avversario sta andando sotto psicologicamente anche solo guardandolo in faccia, dopo anni di videogame si affina inevitabilmente un sesto senso tale per cui si "sente" e si "vede" se chi si ha di fronte padroneggia la situazione o, al contrario, è destinato alla sconfitta perché ne ha perso il controllo. Se ripenso ai tornei di Micromachines di anni fa in redazione c'erano coloro che, all'ultimo giro, in testa alla corsa, si trovavano a dover passare a tutta velocità su un righello che portava al traguardo: anche in quel caso si vedeva chi aveva il sangue freddo e vinceva e chi, non reggendo alla pressione, toccava impercettibilmente il pad quel tanto da finire fuori strada.
Tornando alla domanda, caro lettore, per il vero videogiocatore non ci sono realtà di serie A e di serie B, perché alla fine, che sia la vita vera o quella simulata, è sempre con noi stessi che siamo in competizione. La tensione al costante miglioramento delle proprie prestazioni così come alla vittoria delle sfide contro il prossimo, generano le stesse sensazioni sia che ci si trovi da un lato o dall'altro dello schermo.
Sia ben chiaro, nessuno è così sciocco da dare lo stesso peso a una sconfitta in un videogame e a una sconfitta nella vita, ma in quell'istante, quando ci si è dentro, le due cose coincidono perché è coincidente il soggetto che quelle azioni le compie, cioè noi stessi. Quando gioco non guardo uno schermo di vetro con dietro dei fosfori, non vedo il bordo del monitor che incornicia 17 pollici di realtà virtuale, ma mi affaccio ed entro in un mondo dove, novello Tron, proietto me stesso e la mia psicologia. La risposta quindi è che non siamo dipendenti da una realtà diversa da quella in cui viviamo, semplicemente perché in quegli istanti il mondo vero e quello virtuale sono due facce della stessa medaglia; siamo sempre noi, coi nostri corpi e le nostre emozioni, traslati in dimensioni diverse.
Già immagino che ci sarà chi storcerà la bocca di fronte a simili affermazioni, chi si appellerà ai vecchi e sani valori della società, ma io so solo che al momento io cui scrivo posso essere me stesso, un druido, un cavaliere Jedi, un pilota di corse clandestine o un principe persiano. E, ve lo garantisco, tutto ciò mi rende felice.

THE GAMES machine

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi - stefano.lisi@xenia.it

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata
riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
smd@xenia.it

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597
DEL 19/09/1988
presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

Cellulare spento?

SHOOT

Cod. 26368
Mod. A-C-D-E-F-G-L

Cod. 77634
Mod. E

Cod. 67462
Mod. C-D-G-I-L

Cod. 70946
Mod. C-D-F-G-L-M

ACTION

Cod. 33856
Mod. D-E-F-G-H

Cod. 28986
Mod. A-D-E-F G-H-M

Cod. 51659
Mod. D-E-F-G-H

Cod. 71397
Mod. D-E*-F-G*-H*

Cod.13244
Mod. D-E-F-G-H

SPORTS

Cod. 88892
Mod. C-D-E-F-G*

Cod. 89057
Mod. C-D-E-F-I-L

Cod. 75311
Mod. A-C-D-E-F G-H-I-L

Cod. 23627
Mod. B-C-D-E-F M-N-Q

Cod. 36807
Mod. B-C-D-E-F I-L-M

Cod. 63215
Mod. C-D-F-L-P

PLATFORM

Cod. 34282
Mod. D-E-F-G-H

Cod. 82482
Mod. A-B-C-D-E F-G-H-L-M-N-Q

Cod. 44938
Mod. A-D-G

PUZZLE

Cod. 61609
Mod. A-B-C-D-E-F-I-L

Cod. 19018
Mod. C

Cod. 99533
Mod. C

Cod. 52611
Mod. C-L

Accendilo con i giochi Virgilio!

Chiama subito il numero

899 289 900

Inserisci il codice del gioco, oppure segui le istruzioni a voce per consultare il catalogo completo. La chiamata costa 1,8 euro al minuto (iva compresa) e in circa due minuti e mezzo il gioco potrà essere scaricato.
La durata massima non sarà superiore a otto minuti.

*Versione del gioco disponibile da dicembre

MODELLI COMPATIBILI: (in caso di problemi di download contattaci a: javasupport@gameloft.com)
[A: Motorola T720] [B: Sony Ericsson T610] [C: Nokia 3410] [D: Nokia 3510i] [E: Nokia 3650, 7650, N-Gage] [F: Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250] [G: Sharp GX-10] [H: Sharp GX-20] [I: Siemens C55] [L: Siemens M50] [M: Siemens M55, S55] [N: Siemens SL55] [P: Nokia 6310i] [Q: LG 5300i, 5400]

PER TUTTE LE INFORMAZIONI E I DETTAGLI VISITATE:
http://gameloft.mobile.virgilio.it

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

CONTROLLA A LATO LA LISTA DEI TELEFONI COMPATIBILI E VERIFICA ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI PER ACCEDERE AI SERVIZI SUL SITO:
http://gameloft.mobile.virgilio.it
VERIFICA ATTENTAMENTE CHE IL TUO CELLULARE SIA CONFIGURATO PER LA CONNESSIONE WAP. CONTROLLA LA VERSIONE SOFTWARE COMPATIBILE CON IL TUO CELLULARE SUL SITO:
http://gameloft.mobile.virgilio.it

IN COLLABORAZIONE CON gameloft

virgilio
IL BELLO DI INTERNET

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubisoft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. XIII: © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

Indice

PREVIEW

DOOM 3 44
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE 54
ROME: TOTAL WAR 50

REVIEW

L'EREDITÀ 96
ETHERLORDS 2 76
MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS 86
RAILROAD TYCOON 3 68
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY 90
THE SIMPSONS HIT & RUN 72
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN 64
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 60
TOTAL CLUB MANAGER 2004 94
V-RALLY 3 82
WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA 80

RUBRICHE

BACKSTAGE 146
BOVABYTE 128
BUDGET ZONE 100
CONSOLEMANIA CORNER 134
EDITORIALE 4
FRAGZONE 110
HARDWARE 106
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO 24
MOBILE ZONE 126
MOVIE MACHINE 132
MUSIC MACHINE 130
REPLAY 102
SILVER ZONE 14
TALENT ZONE 104
TECNOTIGIEMME 138
TGM DOSSIER 40
TGM MAIL 142
TGM ONLINE 10
TIME MACHINE 124
TIPS 120
VOCI DI CORRIDOIO 28

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti, o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

ARRIVA FIFA 2004. TENETEVI PRONTI.

Se il campionato di calcio ti fa soffrire. Se la tua squadra del cuore ti fa pentire di esserti abbonato. Oppure se lei vince mentre tu sogni di calciare un pallone dritto nel sette. Se ti manca il calcio giocato, quello giocato da te, allora siediti e prendi in mano il tuo telefonino, perché è arrivato EA Sports FIFA Football 2004 Mobile International Edition, in versione Java per il tuo cellulare. L'unico simulatore di calcio con le licenze ufficiali FIFA e con i nomi reali di tutti i calciatori. Con una giocabilità eccezionale, adattata al telefonino. Per controllare la direzione verso la quale corre il giocatore, utilizza i tasti 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9. Il giocatore continuerà a correre nella direzione assegnata finché tu non cambi direzione. Non è necessario tenere premuto il tasto.

Quando il giocatore è in possesso di palla:
- Premi il tasto * per tirare.
- Premi il tasto # o 5 per passare la palla.

Se il giocatore non è in possesso di palla:
- Premi il tasto * per il tackle scivolato.
- Premi il tasto # per il tackle.
- Il tasto 5 seleziona il giocatore più vicino alla palla.

Adesso tocca a te giocare. FIFA Football 2004 M.I.E. è una simulazione del calcio avanzata che mette in campo giocatori veri provenienti da sedici squadre internazionali.
Sono previste quattro modalità di gioco: in modalità allenamento, puoi affinare la tua tecnica prima della grande partita e fare pratica di passaggi, dribbling, tiri e cross. In modalità amichevole, è possibile fare un pò di pratica giocando un'unica partita amichevole contro una qualsiasi delle squadre. In modalità torneo, la squadra selezionata partecipa a un torneo eccezionale con altre quindici squadre internazionali. Inoltre ci sono i calci di rigore, a uno o due giocatori: in questa modalità è possibile migliorare, giocare e acquisire un po' di pratica di tiro contro una qualsiasi delle squadre partecipanti.

Prodotto ufficiale FIFA concesso su licenza [illegible] FIFA (C) 1977 FIFA TM. I nomi dei giocatori sono utilizzati su concessione di FIFPro, squadre nazionali, club e/o lega. Electronic Arts, EA Sports e il logo EA Sports sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Tutti i diritti riservati. EA Sports [illegible] è un marchio di Electronic Arts (TM). Sviluppato da Distinctive Developments Ltd per conto di Electronic Arts. (C) 2003 Distinctive Developments Ltd. Tutti i diritti riservati. Sviluppato con la collaborazione di e distribuito per conto di Electronic Arts Inc. da Digital Bridges Ltd.

EA Sports FIFA Football 2004 Mobile Intern

informazione pubblicitaria

Il gioco si è fatto duro. I livelli di difficoltà sono 4 e i valori delle squadre e dei singoli giocatori rispecchiano, chiaramente, quelli del mondo reale, per avere un gioco di calcio che sia prima di tutto un vero e proprio simulatore di calcio. Quindi leggi attentamente i giornali prima di affrontare la Spagna o l'Inghilterra.

I numeri del 2004.

Una grafica superiore al precedente, invidiato FIFA 2003.

Introduzione di ammonizioni ed espulsioni.

Barriere e realismo su calci piazzati e corner.

Una fantastica risoluzione in 3D in caso di penalty.

I portieri parano con movimenti sempre più vicini alla realtà.

Play options, training, più azioni da rete e menu ancora più ricco.
Cosa ti serve ancora?

Compatibile con:
Nokia: 3510i, 3650, 6600, 7650, Nokia N-GAGE
Motorola T720, Siemens: M55, S55, S155.

Dimensioni:
Max 114Kb

Come scaricare EA Sports FIFA Football 2004 Mobile International Edition:

Vai col tuo telefonino su WAP TIM, seleziona "VIDEOGAME" e scegli "NOVITA'". Quindi vai su "EA Sports FIFA Football 2004" e segui le istruzioni. Prima di scaricare EA Sports FIFA 2004 Mobile International Edition, verifica che il tuo telefonino sia compatibile.

Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

Copertura nazionale TIM (settembre 2003) - GSM: 94,4% territorio, 99,8% popolazione.

ational Edition. TIM tifa per te.

TIM
Vivere senza confini

Claudio Todeschini keiser@xenia.it Raffaele Sogni raffo@xenia.it

www.tgmonline.it

Buon anno a tutti quanti! Spero abbiate festeggiato come si conviene l'inizio del 2004! Siete pronti per altri trecentosessantacinque giorni in compagnia di TGM Online?

SONDAGGIONE

Con la sempre maggior diffusione di masterizzatori, flash card e chiavette USB, non si può negare che il buon vecchio lettore floppy da tre pollici e mezzo ricopra un ruolo sempre più marginale nella vita di tutti i giorni. Anche perché l'affidabilità dei dischetti è oggettivamente nulla, paragonata a un supporto ottico o a una memoria a stato solido... E quindi, se dovete comprare un computer nuovo o effettuare un sostanzioso upgrade a quello vecchio, mette in conto o no la spesa per il floppy? Ecco le vostre risposte:

Certo, non può mancare!	17.4%
Sì, non si può mai sapere	67.4%
No, non serve più a niente	10.5%
L'ho già buttato via da un pezzo	4.7%

La maggioranza di voi ha optato per la risposta più conservativa, che da una parte denota come le vecchie abitudini siano le più dure a morire, dall'altra mette in evidenza la più che comprensibile riserva nei confronti dei nuovi supporti. Se il sistema si impalla, se non riuscite più a far nulla di nulla, la prima cosa che vi viene in mente non è cercare un vecchissimo disco di ripristino? Ah, ricordatemi di riproporre questa domanda fra un annetto...

▲ Premio per il fotomontaggio del mese a DarioDN, che propone una copertina alternativa per il numero di dicembre di TGM...

▲ ... per non parlare di quella dello speciale natalizio, con un azzeccatissimo SS nei panni del tonitruante Darth Vader (ma come parlo?)

▶ Esiste un intero forum dei lettori dedicato al capolavoro della id Software, il cui terzo capitolo dovrebbe vedere la luce tra qualche mese... Se cercate informazioni, indiscrezioni o semplicemente volete saperne "di tutto, di più", questo è il posto che fa per voi!

TGM ONLINE

Alla fine ce l'abbiamo fatta, siamo nel 2004! Beh, a dire il vero "siete" nel 2004, visto che le chiusure redazionali mi impongono di scrivere questo pezzo a metà dicembre... Ma lasciamo perdere le chiacchiere e vediamo di occuparci di qualcosa che vi interessa molto da vicino. In questo appuntamento i riflettori vengono puntati su uno dei punti forti del nostro sito, del quale non riesco sempre a parlare quanto vorrei, ossia i "Forum dei lettori".

Si tratta, come molti di voi già sanno, di aree di discussione pensate, organizzate e gestite interamente da qualche volonteroso che ha voglia di parlare con gli altri utenti del forum di un argomento ben preciso. Prima di essere aperto, un forum dei lettori deve essere proposto all'attenzione di tutti, e ricevere un numero sufficientemente alto di adesioni che garantiscano una discreta vivacità e un buon numero di interventi da parte

▼ Ma il pezzo forte è tuttavia lo strepitoso libro allegato proposto da Dario! Altro che videogiochi in omaggio: ridiamo spazio alla cultura!!

▼ Il forum dedicato alle automobili (soprattutto quelle più "cattive") è l'ideale se vi interessano le anticipazioni delle grandi case nei mesi a venire: ecco una prima immagine della prossima Mercedes SLK, postata dal buon Muttley!

▼ Tra le rinnovate sezioni del nuovo TGM Online mi sono sempre dimenticato di citare la Lista della Spesa, con le "release" dei titoli a prezzo pieno e budget, disponibili sia per data di uscita sia in ordine alfabetico.

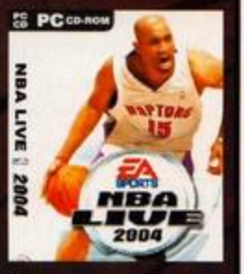
dei suoi partecipanti.
Attualmente ci sono online, sul Forum di TGM, la bellezza di sessantasette aree di discussione, suddivise in sette diverse categorie. C'è quella dedicata all'informatica, dove trovare appassionati di Amiga, Linux, o dove parlare di programmazione (anche di pagine web) e grafica. Non può certo mancare la categoria videogiochi, nella quale si parla di titoli budget, manageriali, simulatori di volo, avventure grafiche, strategici, e persino di singoli titoli come Pro Evolution Soccer 3, DooM e Worms. Gli amanti dei giochi di ruolo e del fantasy troveranno pane per i loro denti con forum dedicati a RPG Maker 2000, Terra di Mezzo, Matrix GDR, La saga di Shannara, e tanti altri.
Ma il bello dei forum dei lettori è proprio la grande varietà di argomenti trattati, che non si limitano ai soli videogiochi o argomenti connessi con l'informatica in generale: ci sono intere aree dedicate alla poesia, alla storia, al cyberpunk, alla "cucina e sopravvivenza domestica" (un vero e proprio must per chi vive da solo, o sta per iniziare a farlo)(confermo e sottoscrivo... ndToSo), all'enigmistica e alle arti marziali, alle motociclette, agli scacchi, all'universo di Warhammer, alle serie TV più appassionanti...
Credete che manchi qualcosa? Non c'è il vostro hobby preferito? La vostra passione non ha lo spazio che si merita? Correte nella sezione "Proposte" e lanciate la vostra idea! E chissà che non riscuota successo! Per questo mese è tutto, ci si ribecca online!

▼ Immagine che serve a prendere i proverbiali due piccioni con una fava: da una parte mostra il rinnovato aspetto grafico dell'area soluzioni, che viene "movimentata" dalla presenza di un paio di immagini del gioco; dall'altra vi informa che - finalmente - abbiamo messo online la guida completa di Gothic, come richiesto da tanti di voi nei mesi passati!

GIOCO FEDELTÀ

Continua con successo il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese... Ce n'è davvero per tutti i gusti!
Sul sito trovate il regolamento completo del Contest: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

NBA Live 2004



Uno dei migliori NBA Live di sempre, un prodotto tecnicamente eccellente e dotato di una giocabilità ulteriormente migliorata rispetto all'ottimo 2003. Se amate la pallacanestro e cercate un gioco che vi tenga incollati al monitor sia in single player che in multi... non potere lasciarvi sfuggire NBA Live 2004!
EA Games

Uru: Ages Beyond Myst

Il mondo fantastico di Myst ritorna con una veste estetica affascinante ed evocativa. Una trama intrigante e coinvolgente inserita in un ambiente 3D curato nei minimi particolari, un'interazione totale non solo col mondo che vi circonda ma anche con altri giocatori in carne e ossa grazie al supporto per il gioco online e la possibilità di esplorare chilometri di splendidi ambienti sono gli ingredienti di questo atteso titolo targato UbiSoft.
UbiSoft

Star Wars: Galaxies

Se la mattina mangiate pane e MMORPG non potete lasciarvi sfuggire quest'ultimo nato di casa LucasArts; se inoltre amate la saga di Star Wars, beh qui c'è da uscirne matti. Star Wars: Galaxies vi immergerà nella Saga come nessun altro gioco è riuscito a fare finora, grazie a una grafica mozzafiato e alla possibilità di intraprendere qualsiasi carriera vogliate. dal cacciatore di taglie al danzatore, passando per l'architetto e l'artigiano. Un milione di posti di lavoro con Star Wars Galaxies!
LucasArts

Beyond Good & Evil

Questo gioco scaturito dalla fervida mente di Michel Ancel (creatore di Rayman) e costato 3 anni di lavoro, vi immergerà in un'avventura ricca d'azione ambientata in un universo coloratissimo e ricco di fascino e pericoli. Beyond Good & Evil è un gioco molto particolare per il genere a cui appartiene e vi permetterà, infatti, una notevole libertà di movimento. Ci è molto piaciuta anche l'interazione con i vasti ambienti e il fatto che tutto sia condito con un po' di combattimenti e qualche sano enigma.
UbiSoft

Raffaele Sogni raffo@xenia.it

Eccoci qui per un nuovo appuntamento con TGM Silver Club! Siete sopravvissuti all'abbuffata Natalizia? Io a stento e se non mi metto ad andare seriamente in palestra faccio la fine di Maurizio Costanzo. Beh, meglio ricchi che magri dopotutto, no? Questioni culinarie a parte, queste due pagine hanno l'onore di accogliere l'ultimo nato dell'area Games Reda, che raccoglie tutti i giochi creati ispirandosi ai redattori di TGM e alle loro allegre scorribande. Se non vedete l'ora di vestire i panni di Gaburri, ToSo, Duspa, Mao, SS, MA e compagnia bella, correte a leggere il box apposito (e già che ci siete anche gli altri) per scoprire di cosa si tratta nel dettaglio. L'unica cosa che vi possiamo dire è che i fan di Bomberman si divertiranno parecchio...

Buona lettura!

TGM SPECIAL PRICE

NGI F4

Dopo il notevole successo ottenuto con l'offerta sulla linea F5, NGI torna alla carica con una promozione davvero allettante: lo sconto del 10% su qualsiasi abbonamento per la linea F4.
Che significa F4? Beh, è presto detto: si tratta di un accesso a Internet ISDN (fino a 128kb/s) e/o analogico in grado di soddisfare le esigenze di utenti che vogliono un servizio veloce e, essendo FLAT, senza bollette salate.

NGI è all'avanguardia per questo tipo di connessioni e lo dimostra il fatto che per garantire la massima banda ai suoi abbonati utilizza sistemi quali la compressione dei dati su ISDN (per vedersi aumentare le prestazioni fino al 200%), la tecnologia AUP per garantire la disponibilità delle linee, e molti altri accorgimenti che in sostanza rendono la linea F4 ideale sia per il videogiocatore che per chi fa un uso costante di Internet.
I prezzi delle connessioni F4 partono dai 9 € mensili (per il pacchetto "Notte") ai 52 € mensili (per il pacchetto "Business"). Naturalmente questi prezzi sono destinati al mondo "normale"...
Gli utenti del Silver Club, infatti, potranno godere di uno sconto del 10% su ognuno dei 5 pacchetti disponibili.

NOME IN CODICE SKULL

Drako.it sta dimostrando di essere il punto di riferimento per chiunque voglia fare del "modding" la propria passione, proponendo prodotti di assoluta qualità. Questo mese diamo la possibilità a tutti gli utenti di TGM Silver Club di acquistare il case Skull di Thermaltake, un prodotto all'avanguardia che unisce un'estetica curata a elementi tecnici eccellenti: tanto per farvi qualche esempio delle tante caratteristiche di questo case, vi possiamo dire che i tecnici Thermaltake hanno implementato uno scudo alle onde elettromagnetiche. Per non rinunciare al pannello trasparente, però, la parete laterale sinistra è stata dotata di un reticolo a maglie larghe, che permette di vederci attraverso riducendo le emissioni senza rinunciare all'effetto "finestra".
Un altro elemento di spicco è il sistema di montaggio completamente privo di viti. Pensate che è possibile montare anche la scheda madre su un pannello estraibile tramite supporti "a incastro"!

Quello che invece lo Skull ha in comune con la famiglia Xaser è il frontale con sportello apribile (qui integrale), un pannello elettroluminescente con il marchio del case, e un rheobus a due canali, con termometro retroilluminato.
In definitiva un prodotto imperdibile, che normalmente si pagherebbe 140 € + Iva ma che i possessori di TGM con CD o DVD possono avere con ben 30 Euro di sconto!

Prezzo di listino: 140 Euro +iva
Offerta solo per i lettori di TGM: 110 Euro +iva

TGM OFFICIAL CHAT

La chat cambia e si evolve di mese in mese! Del resto come potrebbe essere altrimenti, vista la quantità di utenti che giornalmente visita TGM Online? A conferma di questo, ho il piacere di comunicarvi che da qualche giorno sul forum è stata aperta un'area chiamata TGM Official Chat, nella quale ognuno potrà raccogliere adesioni per l'apertura di una sua "stanza" tematica (un luogo parallelo alla sezione principale, in buona sostanza, dove parlare di sport, cinema e, più in generale, di tutto quello che vi viene in mente), e dove viene data la possibilità di consultare il palinsesto della settimana. Ogni giorno, infatti, le varie stanze organizzano delle "chattate tematiche" (in linea con natura della stanza), dove chiunque può accedere, assistere e dire la propria a proposito degli argomenti trattati... insomma un modo come un altro per scambiare quattro chiacchiere e passare un po' di tempo in completo relax. Per quanto riguarda gli eventi di questo mese, come già anticipato nel numero scorso, la sera di giovedì 8 gennaio (alle ore 21.00), il buon Duspa sarà a vostra disposizione per rispondere a tutte le domande che vi verranno in mente (credo sappia anche come nascono i bambini, ma non me l'ha mai voluto dire). Riguardo al secondo evento, ho il piacere di comunicarvi che Stefano "BDM" Petrullo, PR di Leader (nonché grande ex redattore di TGM), sarà nostro ospite il giorno 21 gennaio alle ore 21, per parlarci e rispondere alle vostre domande su DooM 3, l'annunciato capolavoro di id Software che compare in copertina di TGM questo mese. Vi aspettiamo!

GAMES REDA

Siete degli appassionati di Bomberman? Beh, se la risposta è sì, non potete lasciarvi scappare Max Blaster, un gioco completo che vi permetterà di guidare i redattori di TGM attraverso livelli brulicanti di nemici di ogni sorta. Ogni redattore ha peculiarità specifiche: il piccolo e tenero MA, per esempio, sarà dotato inizialmente di una notevole velocità ma di una scarsa potenza di fuoco, mentre il Duspa potrà godere di un arsenale meglio fornito ma si muoverà come una lumachina taiwanese (le pizzette non giovano al fattore agilità, è risaputo). Colgo anche l'occasione per fare i complimenti a Davide Bottino (il grafico) che nel corso di questi mesi non ha avuto vita facile, dovendo rincorrerci per campionare le voci dei personaggi e per far rassomigliare il più possibile gli sprite alle nostre figure, e Gianfranco Barbato, programmatore veramente in gamba. Il risultato è veramente esaltante: le caratterizzazioni sono fenomenali (il ToSo è così anche dal vivo, non ce n'è) e i livelli coloratissimi e molto vari invogliano a proseguire per vedere cosa capiterà in seguito.

Per farla breve, se avete voglia di scaricarvi un gioco molto carino, ben realizzato e con una trama tutta da scoprire, non dovete fare altro che accedere all'Area Games Reda Max Blaster è lì che vi aspetta!

THE BEST OF WEBSURFER

Reperire gif animate degne di essere mostrate in pubblico non è sempre impresa facile, specie se siamo alla ricerca di qualcosa che riguardi i nostri paladini videoludici. Da oggi però, le vostre ricerche sono finite... Già, perché il sito segnalato da Emugifs contiene tutto quello che potete desiderare. Pensate che sono presenti parecchie centinaia di gif animate (provenienti da una miriade di giochi diversi, da quelli da sala a quelli per SNES, passando per MegaDrive e Neo Geo), avatar per i forum e immagini statiche da mettere dove vi pare. Insomma, si tratta di un vero e proprio paradiso per gli amanti delle gif animate e per gli appassionati di VG in genere! Ah, quasi dimenticavo, l'indirizzo è www.emugifs.emuita.it/home.htm. Se volete comparire in questo box, non dovete fare altro che cliccare sull'icona WebSurfer e inviare il vostro sito, o uno che vi piace particolarmente, all'indirizzo che trovate indicato nell'area in questione.

Mortal Kombat

Marvel Super Heroes

CONTEST OF THE MONTH

infomaniak.it

La recensione vincitrice questo mese non c'è, in quanto al momento di andare in stampa il COTM di dicembre non era ancora stato chiuso. Nel prossimo numero dunque, pubblicheremo le recensioni che si aggiudicano i premi e del numero di dicembre e dello speciale Natale. Intanto diamo un'occhiata al premio...

È proprio il periodo d'oro dei case questo! Pare proprio che la gente si sia stufata di quei cassoni grigi e senza personalità e voglia qualcosa di più attuale e bello da vedersi. Beh, proprio perché noi di TGM cerchiamo di venire incontro ai vostri desideri, anche questo mese vi permettiamo di vincere un fantastico case di Thermaltake. Stiamo parlando dell'ultimo nato di questa "moddaiola" società: il Thermaltake VM200A LanFire Aluminium, distribuito in Italia da Infomaniak.it e da loro regalato a colui che tra tutti farà la miglior recensione di Tony Hawk's Pro Skater 3 (il gioco in omaggio questo mese, insomma).
Questo case, oltre ad avere un aspetto a dir poco accattivante, possiede un'importante caratteristica, che gli amanti dei LAN Party non mancheranno di apprezzare: pesa solo 4 Kg. Sì, avete capito bene... grazie alla struttura totalmente in alluminio, questo case è estremamente leggero e conseguentemente di facile trasporto. Altre caratteristiche da non sottovalutare sono le 4 ventole incluse nel case (in grado di gestire componentistica overcloccata al massimo), un pannello laterale trasparente e un hardcano con replicatore USB e firewire con monitor destinato alla regolazione della temperatura interna... Insomma gente, un premio assolutamente favoloso!

SILVER CLUB COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver Zone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

SILVER DISC VOL. 179 - 180 - SILVER DVD VOL. 12

Mentre leggerete queste righe, probabilmente starete ancora cercando di smaltire gli ettolitri d'alcool ingeriti durante le feste... beh, i nostri demo possono aiutarvi! Need For Speed vi terrà incollati al PC per un bel pezzo, così come Deus Ex – Invisible War e lo stupendo Broken Sword 3. Non mi resta che salutarvi e augurarvi buon divertimento...

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Deus Ex – Invisible War

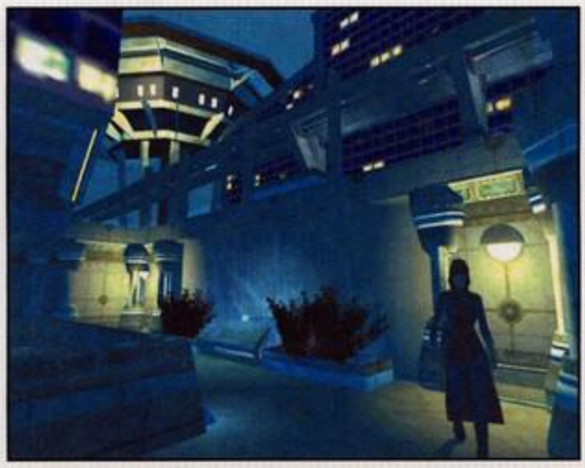
Ion Storm ed Eidos tornano sulla scena con un titolo molto atteso: riusciranno a bissare il successo del predecessore?

Per interagire con l'ambiente dovrete semplicemente "inquadrare" un oggetto e premere il tasto destro del mouse...

Quello di cui ci apprestiamo a parlare è un demo interessante, ma che non ha mancato di sollevare polemiche nel mondo della grande Rete. Il file contenuto all'interno della directory \Deus Ex Invisible War (Demo\Deus Ex Invisible War per il Silver DVD) dà infatti la possibilità di toccare con mano l'attesissimo seguito di Deus Ex, azzeccato miscuglio di RPG e FPS che qualche tempo fa aveva letteralmente rapito tutti gli appassionati del genere. Terminata l'installazione del dimostrativo, dovrete spendere qualche secondo per la configurazione del gioco: DEIW sfrutta una risoluzione di 640x480 pixel, che potrebbe inizialmente apparire eccessivamente sgranata. Se avete a disposizione un computer sufficientemente potente, impostate 1280x1024 e alzate il multisampling, in modo da poter contare su un impatto estetico decisamente più impressionante. Il gioco comincia con una breve fase di addestramento, che vi insegnerà a interagire con i diversi elementi presenti negli scenari e, cosa molto più importante, con l'interfaccia utente, disponibile in versione "light" o "enhanced". Lo scopo della prima parte del demo è abbastanza semplice: dovrete trovare un personaggio non giocante a cui offrire il vostro aiuto per recuperare dei soldi. Come dicevamo, niente di particolarmente difficile... tutto quello che dovrete fare è avanzare sino a portarvi in prossimità del soldato di guardia e rivolgergli la parola. Così facendo, vi verrà aperto il cancello che dà accesso alla zona di addestramento vera e propria, in cui potrete imparare a utilizzare il dispositivo per sbloccare porte, congegni e altre cosucce utili.

GENERE: Gioco di ruolo in prima persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.deusex2.com

Per quanto riguarda il sistema di controllo, con i tasti W, A, S e D potrete spostare il vostro alter ego, mentre con il pulsante sinistro del mouse sarete in grado di impiegare l'oggetto che state impugnando. Il tasto destro, invece, viene utilizzato per interagire con l'ambiente e con il vostro inventario (al quale potrete accedere mediante la pressione del tasto V). I requisiti minimi di sistema prevedono un processore a 1.2 GHz, accompagnato da 256 MB RAM e da una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria video. Prima di passare al prossimo demo, un consiglio doveroso: non cercate di uscire dal gioco premendo la combinazione di tasti CTRL-ALT-CANC, il vostro sistema diventerebbe paurosamente instabile...



Scudetto Stagione 2003/2004

Il mese scorso vi abbiamo messo in campo: ora è giusto che vi sediate in panchina...

Dopo avervi proposto i demo di FIFA Football 2004 e Pro Evolution Soccer 3, che vi hanno fornito la possibilità di impersonare atleti muscolosi e tecnici, abbiamo deciso di farvi accomodare in panchina. Con il demo di Scudetto Stagione 2003/2004 potrete infatti mettervi alla guida di una delle compagini che prendono parte ai vari campionati inglesi, con lo scopo di ottenere dei buoni risultati negli scomodi panni del Cuper di turno. Terminata l'installazione vi verrà richiesto di immettere i vostri dati personali, in modo che il gioco possa crearvi un account con il quale registrare l'evolversi della stagione. L'interfaccia utente è veramente semplice e permette di svolgere qualsiasi operazione con pochi click del mouse. Come dicevamo, in Scudetto dovrete preoccuparvi della gestione tecnico/tattica della vostra squadra, scegliendo la formazione, gli eventuali rinforzi e cose del genere. A seconda del team che guiderete, inoltre, dovrete raggiungere alcuni obiettivi, che spaziano dalla salvezza alla qualificazione per le coppe. I requisiti minimi per poter giocare con Scudetto Stagione 2003/2004 prevedono l'impiego di un processore a 600 MHz, accompagnato da 64 MB RAM. Vi consigliamo di optare per un processore a 1 GHz con almeno 128 MB.

GENERE: Manageriale sportivo
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.cmplayer.it

Durante la partita potrete assistere alle azioni più interessanti sfruttando la comoda visuale in due dimensioni.

Vegas - Make It Big

Volete sapere come fanno i casinò di tutto il mondo a guadagnare una valanga di soldi? Provate a gestirne uno!

Se siete stati almeno una volta nella vita a Las Vegas, nella migliore delle ipotesi avrete gettato al vento almeno una monetina nelle tante slot machine che infestano la città. Se invece non ci siete mai stati, vi sarete sicuramente chiesti come fanno tutti i turisti che passano di lì a dilapidare i risparmi di un mese in meno di venti minuti... Ora, grazie alla Empire (e al ToSo, che ne sa qualcosa! NdComunello)(è vietato mettere note nei pezzi scritti dal vice-caporedattore... ndToSo) potrete scoprirlo. Vegas – Make It Big vi permetterà, infatti, di gestire il vostro personalissimo lotto di terreno proprio nella città del vizio e del peccato per eccellenza. Il demo comprende due missioni: la prima consiste in un semplice ma esaustivo tutorial, interamente in italiano, che vi guiderà attraverso la creazione di infrastrutture sempre più interessanti e remunerative, mentre la seconda vi lascerà soli in balia degli altri investitori con lo scopo di cavarvela. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, non vi dovrete preoccupare solamente di gestire il casinò, ma potrete allestire una serie di strutture per "intrappolare" i visitatori, passando dai cinema agli hotel. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, dotato di 128 MB RAM e di una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Gestionale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.vegasmakeitbig.com

Silent Storm

Chi lo ha detto che gli strategici belli e divertenti sono solo in tempo reale?

GENERE: Strategico a turni
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.silentstorm-online.de

I tedeschi continuano a voler dominare il mondo e il vostro compito, inutile dirlo, è quello di fermarli. Il dimostrativo che troverete all'interno della directory \Silent Storm del volume 180 vi permetterà di toccare con mano l'ultima creatura nata negli studi della JoWooD: il gioco rientra nel genere degli strategici a turni e vi permetterà di scegliere se allearvi con americani e compagnia bella oppure se sposare la causa dell'Asse. Qualunque sia la vostra scelta, vi ritroverete di fronte un'interfaccia utente comoda e funzionale, che può essere gestita facilmente dal solito, vincente connubio mouse/tastiera. Lo scopo del gioco è quello di annientare i nemici presenti sulla mappa e l'unico modo che avrete per raggiungerlo è sparare come matti senza farvi colpire. Semplice a dirsi... Come dicevamo prima, però, portare a casa la pellaccia sarà veramente complicato. Per attaccare un nemico dovrete selezionarlo con il tasto sinistro del mouse, a patto che abbiate abbastanza tempo per sparare! Infatti, ogni personaggio dispone di un certo quantitativo di punti, che possono essere utilizzati per muoversi o per aprire il fuoco. Prima di gettarvi nella mischia, date un'occhiata all'esaustivo tutorial, che vi aiuterà a familiarizzare con le azioni e con il controllo dell'inquadratura. Per poter giocare a Silent Storm avrete bisogno di un processore a 600 MHz, 128 MB RAM e di una scheda video con almeno 16 MB di memoria.

Need For Speed Underground

Bolidi che mangiano l'asfalto e belle ragazze a profusione: che volete di più dalla vita?

Se siete rimasti affascinati dalla recensione comparsa sullo scorso numero ma non avete ancora avuto modo di provare il sensazionale Need For Speed Underground, non disperate. All'interno della cartella \Need For Speed Underground del volume 179 (Demo\Need For Speed Underground per il Silver DVD) potrete trovare la versione dimostrativa dell'ultima fatica targata EA.

GENERE: Arcade automobilistico
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.needforspeed.com

Il demo mette a disposizione due tipi di gare in single player e dà inoltre la possibilità di scontrarsi in avvincenti partite multiplayer via Internet. Una volta completata l'installazione, potrete lanciarvi immediatamente nel mondo clandestino di NFSU, affrontando altri tre avversari sul tracciato incluso in questa versione. Vi consigliamo di cominciare con il cambio automatico, in modo da concentrarvi a dovere sulla pista e sulle molte delle sue scorciatoie. Quando avrete preso confidenza con il sistema di controllo, un salto nella modalità Drag è d'obbligo (si tratta di una gara di accelerazione in cui la differenza tra vittoria e sconfitta è determinata unicamente dalla vostra bravura con la leva del cambio).
Chiudiamo, infine, parlando del multiplayer: prima di poter accedere ai server di EA dovrete infatti registrare gratuitamente il vostro profilo, sfruttando il pannello presente all'interno del gioco. Per salire a bordo di NFSU dovrete possedere un processore a 800 MHz, 64 MB RAM e una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

Per rimanere in pista potete sfruttare anche le fiancate delle macchine avversarie!

Robin Hood
Defender Of The Crown

Robin Hood, il difensore dei poveri, ha bisogno di una mano. Siete in grado di aiutarlo?

Robin Hood: Defender Of The Crown è un gioco abbastanza atipico, che fonde in un unico calderone generi piuttosto diversi tra loro. Da un lato troviamo una piccola parte strategica, che consente di gestire gli scontri tra le armate dello sceriffo e quelle del nostro eroe grazie a pochi click del mouse, mentre dall'altra troviamo una massiccia dose di azione, suddivisa tra combattimenti a suon di stilettate e frecce scoccate alla velocità della luce. Se non ci avete capito granché, non vi resta che installare il demo contenuto all'interno della directory \Robin Hood Defender Of The Crown (aggiungete \Demo se avete tra le mani il fiammante Silver DVD) e cominciare a giocare... Il sistema di controllo sfrutta mouse e tastiera: il primo va utilizzato nelle sezioni strategiche e durante i combattimenti con l'arco (tasto sinistro per scoccare la freccia, tasto destro per nascondersi ed evitare i colpi avversari), mentre la seconda viene impiegata nei duelli con la spada. In questo caso, con le frecce direzionali sinistra e destra potrete avanzare e indietreggiare, con alto e basso saltare e accovacciarvi e con i tasti S e A difendervi e attaccare. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, 64 MB RAM e una scheda video con 16 MB di memoria.

GENERE: Action Adventure
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.capcom.com/robinhood

Fair Strike

Un elicottero che ha più optional delle BMW si prepara a salvare il mondo...

State cercando un buon titolo con cui impegnare la pausa pranzo? Allora continuate a leggere... Già, perché questo Fair Strike, prodotto da BUKA Software, fa proprio al caso vostro. Il demo, che troverete nella cartella \Demo\Fair Strike del Silver DVD, consente di provare tre missioni single player di un divertentissimo sparatutto tridimensionale, nel quale comanderete un elicottero davvero fuori dal comune. Scopo del gioco è quello di fermare dei baroni della droga che hanno deciso di riunirsi per formare una specie di "cartello" della malavita organizzata. Il sistema di controllo è molto semplice e permette di gestire il vostro velivolo tramite la pressione dei tasti cursore, che vi consentiranno di accelerare, decelerare e spostarvi lateralmente a sinistra e a destra. Le armi sono controllate dai tasti del mouse: il sinistro apre il fuoco, mentre il destro passa in rassegna i possibili bersagli. Da segnalare, inoltre, la presenza di una mappa multiplayer, che sa regalare ore di intenso divertimento, specie in rete locale. I requisiti minimi prevedono un processore a 1.5 GHz, 128 MB RAM e una scheda video con almeno 16 MB di memoria.

GENERE: Arcade bellico
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.buka.com

Broken Sword 3 - Il Sonno Del Drago

Sbarca su PC un nuovo episodio dell'avvincente serie di Broken Sword!

Il nome Revolution Software non suonerà certo nuovo a chi bazzica da un po' di tempo queste pagine: i programmatori in questione sono tra i migliori in circolazione, almeno per quanto riguarda il genere delle avventure grafiche. Già, perché questo Broken Sword 3 rientra proprio in questa categoria e ci mette nei panni del belloccio di turno che deve salvare il mondo dal solito pazzo scatenato con manie di protagonismo. Una volta terminata l'installazione, sarete subito catapultati nel bellissimo mondo di BS3 e dovrete risolvere i primi enigmi del gioco. La situazione, lo diciamo subito, non è delle migliori, visto che vi trovate a bordo di un aereo che sta per cadere in un burrone. La prima cosa da fare è slacciare la cintura (tasto S), quindi recuperare la bottiglia di birra che si trova poco distante dalla vostra attuale posizione. Il passo successivo consiste nello spostare la cassa a sinistra, posizionandola in fondo all'aereo. Solo così, infatti, potrete evitare di precipitare... Successivamente, entrate in cabina e perquisite il vostro amico... Ehi, ma non vi sto dicendo troppo? Beh, forse sì, quindi passiamo ai requisiti minimi di sistema, che prevedono l'impiego di un processore a 600 MHz, accompagnato da 64 MB RAM e da una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Avventura grafica
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.broken-sword.com

Ascoltate sempre attentamente quello che avranno da dirvi i personaggi presenti nel gioco...

Against Rome

Roma fu una superpotenza in grado di cambiare e condizionare il corso della Storia: ora però tocca a voi!

No, non stiamo parlando di calcio, anche perché il Duspa era ancora un bambino quando la sua Roma era veramente forte (parliamo quindi, di un periodo che oscilla tra il 1200 e il 1300 A.C.). Il gioco targato JoWooD ci metterà alla guida di una popolazione barbara che dovrà conquistarsi il rispetto e soprattutto i territori delle popolazioni confinanti. La missione resa disponibile nel demo contenuto all'interno della directory \Demo\Against Rome del Silver DVD vi pone di fronte a due obiettivi: il primo è quello di sterminare tutti i ribelli (sostanzialmente tutte le unità presenti sulla mappa, fatta eccezione per i vostri soldati), mentre il secondo prevede l'eliminazione di un vostro fratello. Per completare il primo non dovrete far altro che lanciare tutti i vostri uomini all'attacco, ma per il secondo... beh, è un po' più complicato, dato che l'avanzata verso la zona "blu" della mappa decimerà le vostre truppe. Una volta a destinazione, dovrete provare ad accerchiare gli avversari, evitando di lasciare scoperte le zone laterali della città, le quali possono essere utilizzate come vie di fuga. Per poter giocare con Against Rome avrete bisogno di un processore a 450 MHz, 64 MB RAM e di una scheda grafica accelerata con almeno 8 MB di memoria video.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.against-rome.com

Lords Of Everquest

UbiSoft dimostra al mondo quanto sia facile creare un buon RTS partendo da un MMORPG...

Siamo sempre stati abituati a pensare a Everquest come a un gioco di ruolo online persistente: ora, grazie all'unione tra Sony e UbiSoft, possiamo osservare lo stesso mondo sotto un altro punto di vista. Lords Of Everquest, che potete trovare in versione dimostrativa all'interno del Silver Disc volume 180 e del Silver DVD, rientra infatti nella categoria degli strategici in tempo reale e cerca di detronizzare Warcraft III, re incontrastato del genere. Il demo mette a disposizione due missioni: la prima, accessibile mediante il pulsante Tutorial, vi permetterà di prendere dimestichezza con i controlli del gioco, mentre la seconda vi darà la possibilità di toccare con mano l'effettiva qualità del titolo. L'interfaccia utente, che compare nella parte bassa dello schermo, consente di controllare i vari poteri speciali dei vostri uomini, che potranno essere utilizzati con un semplice click del mouse. Per il resto, il sistema di controllo ricalca tutti i classici cliché degli RTS, con il tasto destro utilizzato per impartire un ordine e con quello sinistro impiegato per selezionare le unità. Per giocare con Lords Of Everquest avrete bisogno di un processore a 800 MHz, dotato di 64 MB RAM e di una scheda grafica accelerata con 16 MB di memoria video.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.lordsofeverquest.com

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

602 PC SUITE 4.0

www.software602.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: registrazione online gratuita per la versione free
Registrazione: Licenza per tre workstation 59.95 $

■Se cercate un'alternativa al solito Microsoft Office, che sia gratuita e al tempo stesso di buon livello qualitativo, allora vale la pena dare un'occhiata a quest'ultima versione di PC Suite della 602 Software: si tratta di una raccolta di programmi che contiene un word processor, un foglio elettronico, un editor di immagini e un tool per organizzare e catalogare le vostre fotografie digitali.
Nel CD trovate anche il completo manuale utente (formato pdf, lingua inglese), che vi spiega per filo e per segno ogni funzione e opzione dei diversi programmi.

CDEX 1.51

cdex.sourceforge.net
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: GNU General Public License
Registrazione: nessuna

■CDex è una bellissima utility gratuita che estrae le tracce audio dai CD musicali e le converte direttamente in file, siano essi WAV o altri formati compressi come il popolare MP3, ma anche VQF, AAC, OGG, WMA, ecc. L'interfaccia è disponibile in italiano, rendendo CDex pienamente accessibile anche a chi non conosce la lingua inglese.

DRAGON UNPACKER 5.0.0 RC3

www.dragonunpacker.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Questo programma permette di curiosare all'interno dei grossi file di dati presenti in titoli come Unreal 2, Vice City, Medal of Honor, Serious Sam e Desperados (questi ultimi allegati agli scorsi numeri di TGM).
All'interno di suddetti archivi si trovano tutti i file grafici e sonori relativi ai modelli delle mappe e delle texture: con Dragon unPACKer è possibile estrarli e utilizzarli a proprio piacimento (ma solo per uso personale). I formati - ovvero i titoli - supportati sono oltre 120: ce n'è davvero per tutti!

SURETHING CD LABELER DELUXE 4.0

www.surething.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 29.95$

■I programmi per la creazione di etichette forniti nei software di masterizzazione non offrono solitamente granché: Surething CD Labeler, prodotto sviluppato ad hoc per questa specifica esigenza, offre un'interfaccia utente intuitiva, una nutrita serie di modelli preconfezionati, wizard guidati e una tonnellata di clipart e immagini assortite.

THE BAT! 2.01

www.ritlabs.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 25.00 $ per studenti, 35.00 $ per privati

■Questo client di posta elettronica merita decisamente un'occhiata: ha un'interfaccia utente semplice e comoda, con la possibilità di tenere sotto controllo più account contemporaneamente; è inoltre supportato il protocollo IMAP4. In questa nuova release è stato implementato un comodo filtro antispam integrato grazie al quale è possibile "marcare" un messaggio come non gradito, così che il programma impari nel tempo a riconoscere e filtrare automaticamente la "fuffa" digitale.
Nel CD trovate anche un pacchetto per la localizzazione in italiano.

1ST PAGE 2000 2.0

http://www.evrsoft.com/1stpage2.shtml
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■1stPage 2000 è un potente editor HTML, totalmente gratuito, adatto a chiunque costruisca e gestisca siti web, dall'amatore al professionista. A riprova di questo, il programma dispone di quattro diverse interfacce utente, a seconda del livello di preparazione e conoscenza del codice HTML dell'utente.
Tra le feature del programma segnalo la possibilità di importare e convertire direttamente file di testo, wizard guidati per la scrittura degli script, highlight della sintassi per il Perl, l'HTML, il CSS, l'ASP, il Javascript e i file .CGI, pieno supporto per l'XML, centinaia di script pronti per l'uso, e tanto altro ancora. Da provare senza indugio.

ABAKT 0.8.7

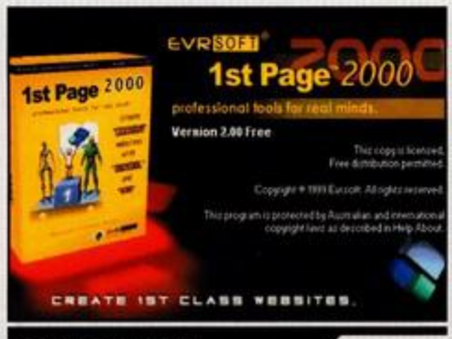
www.xs4all.nl/~edienske/abakt/index.html
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: GNU General Public License
Registrazione: nessuna

■Abakt è un'utility per il backup dei dati più importanti del computer, freeware e molto flessibile. Il bizzarro nome del programma deriva dall'acronimo imperfetto di "Another Backup Tool".
Strumenti come questi si rivelano assai preziosi in vista del temutissimo formattone riparatore, ma non solo: a volte è importante mettere in un luogo sicuro documenti importanti e/o sensibili, e che in ogni caso non volete assolutamente perdere.
Abakt può effettuare backup incrementali, nei quali vengono aggiunti/sostituiti solo i file dell'archivio che, rispetto all'ultimo salvataggio, sono stati effettivamente aggiunti o modificati.

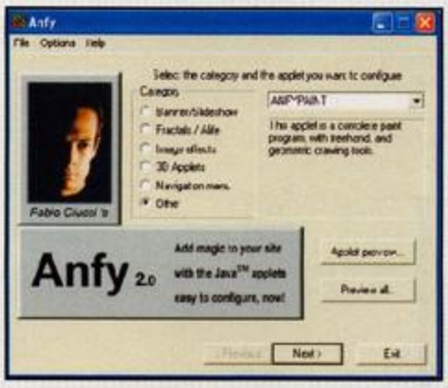
CDEX 1.51

DRAGON UNPACKER 5.0.0

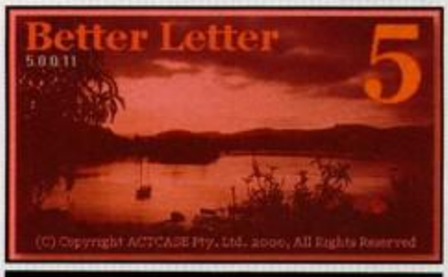
SURETHING CD LABELER



1ST PAGE 2000



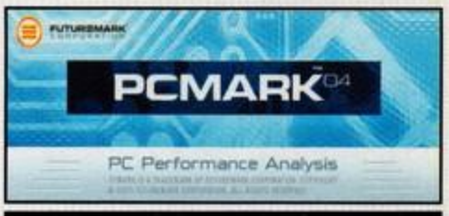
ANFY 2.0.1



BETTER LETTER

WINORGANIZER 2.4

COMPREXX MARK 2



PCMARK04

ANFY 2.0.1

www.anfyteam.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni alle applet generate dal programma
Registrazione: 20 $

Il bellissimo programma di Fabio Ciucci permette anche ai non esperti di inserire bellissime e intriganti applet java sul proprio sito web.
Grazie a un wizard guidato, infatti, tutto quello che dovrete fare è scegliere il tipo di applet che volete mettere online (tra le oltre cinquanta disponibili) e configurarne i parametri. Sarà il programma a generare il codice HTML e le classi java da inserire all'interno della pagina.
Tra le numerose applet disponibili c'è anche quella utilizzata per il Contest Speciale di Natale di TGM Online.

BETTER LETTER 5.0.010

www.actcase.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 46.95 $

Questo programma consente di gestire mailing list di una certa consistenza tramite il vostro normale account di posta elettronica: può essere quindi utilizzato per mandare newsletter, aggiornamenti al vostro sito o qualsiasi tipo di messaggio desideriate comunicare alle persone che si iscrivono alle vostre mailing list.
Attenzione: Better Letter non è stato scritto per generare posta elettronica non desiderata (SPAM). Vi ricordo che lo spam è illegale, e chi lo spedisce è perseguibile penalmente.

CALENDAR BUILDER 3.2Q

www.rkssoftware.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 31 giorni senza limitazioni
Registrazione: 19.95 $

L'anno nuovo è da poco iniziato: se non avete ancora tappezzato la stanza con qualche calendario di discinte bellezze nostrane e straniere, allora questo Calendar Builder capita proprio a fagiolo. Si tratta di una piccola utility che permette di realizzare il vostro calendario personale: sono disponibili diversi template di calendari precostituiti, che possono essere arricchiti con foto di vostro gradimento.

COMPREXX MARK 2

www.comprexx.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 29.95 $

Più che un "semplice" programma per la gestione degli archivi, CompreXX mark2 è una vera e propria raccolta di utility e plug-in che vi aiuteranno a lavorare con i file compressi, diversificate a seconda del grado di "esperienza" dell'utente. Le operazioni che possono essere compiute sono le solite: creazione/modifica/aggiornamento di archivi, estrazione di file, verifica dell'integrità dei backup, ecc. Comprexx supporta tutti i formati di compressione attualmente esistenti.

DISKEEPER HOME E PROFESSIONAL 8.0

www.execsoft.co.uk
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 26.50 € versione Home, 47.99 € versione Professional

Uno degli effetti collaterali dell'uso intenso dei computer è la frammentazione dei loro dischi fissi, con il conseguente degrado delle prestazioni del sistema.
Diskeeper fornisce uno strumento di ottimizzazione del disco fisso che non interferisce con le normali operazioni eseguite dall'utente. Il programma è disponibile sia nella versione Home che Professional. INSTALLATE SOLO LA VERSIONE CORRISPONDENTE AL SISTEMA OPERATIVO DA VOI POSSEDUTO!
Versione HOME - per Windows 9x/ME/XP Home
Versione PROFESSIONAL - per Windows 2000 Pro, XP Pro

EVEREST DICTIONARY 3.0

www.free-soft.ro
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Quello che vi propongo questo mese è uno strepitoso programma che in un unico pacchetto mette a disposizione un completo dizionario per la traduzione di parole e testi complessi, una serie di glossari suddivisi per argomenti (termini medici, tecnici, ecc.), un traduttore istantaneo per le parole che non sapete (e che avete necessità di tradurre al volo mentre lavorate) e persino un gioco per familiarizzare con le lingue straniere. Il tutto è freeware e senza limitazioni di utilizzo!
La distribuzione che trovate sul DVD contiene ben 19 dizionari tra cui l'inglese-italiano, l'inglese-francese (anche tecnico e medico), l'inglese-tedesco, l'inglese-spagnolo (anche tecnico), il tedesco-inglese, i sinonimi e gli acronimi inglesi e i sinonimi in tedesco. Una vera chicca!
(ringrazio sentitamente il forum "Freeware" di TGM Online, sul quale ho trovato segnalato il programma).

PCMARK04

www.futuremark.com/products/pcmark04
Sistema operativo: Windows 2000/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 19.95 $

Dopo l'ultima versione di 3DMark presentata lo scorso mese, diamo un'occhiata al nuovissimo benchmark della FutureMark, il quale ci offre una batteria di test più tradizionale, utile per spremere un PC non necessariamente destinato ai videogiochi.
PCMark04 si occupa infatti di valutare il rendimento globale del sistema mettendolo alla prova in ambiti "normali", come la visualizzazione di una pagina web, la compressione di un file, ecc.

WINORGANIZER 2.4

www.tgslabs.com
Sistema operativo: Windows 9x/ME/2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 39.95 $

Se i post-it e il calendario sulla scrivania non bastano più, allora installate senza indugio WinOrganizer, un "information manager" coi controfiocchi, semplicissimo da utilizzare, che mette a disposizione tutto - ma proprio tutto - quello che si può chiedere a un programma del genere, per di più in italiano.
In un'unica applicazione troviamo infatti un planner, un blocco note avanzato, un ottimo sistema di promemoria, un dettagliato indirizzario e un database per le password.

RED ORCHESTRA

Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: 1.0

■Finalmente iniziano a fioccare le modifica-

tion di qualità sulla Seconda Guerra Mondiale anche per Unreal Tournament 2003: tra i tanti MOD multigiocatore rilasciati nel mese di Novembre spicca questo Red Orchestra Mod, una rivisitazione del secondo conflitto mondiale dal punto di vista delle truppe tedesche e russe. La modification è veramente di ottima qualità per quanto riguarda il gameplay, e non tralascia nemmeno la parte puramente estetica relativa ad armi, skin e mappe. Basterà per farla emergere dalla massa?

ULTIMATE VICE CITY

Gioco: GTA Vice City
Versione: 2.0

■Tra le innumerevoli modification che si possono trovare gironzolando per la Rete, di particolare interesse è Ultimate Vice City, adatto a chi si fosse già stancato delle vecchie macchine presenti nel gioco. Le novità introdotte da questo MOD non sono molte, ma quelle presenti meritano senza dubbio un'occhiata. Sono state aggiunte ventidue macchine e un paio di moto ispirate in tutto e per tutto a modelli reali, come la Ferrari F40, la Lamborghini Murcielago e una bellissima Ford GT-40. Si possono inoltre visitare due nuove locazioni, con un ponte che porta chissà dove e un parcheggio per moto dov'è possibile fare collezione di tutti i migliori mezzi dell'intero gioco.

BLACK HAWK DOWN

Gioco: Ghost Recon
Versione: 2.0

■"Black Hawk Down! Black Hawk Down!", gridarono via radio gli ufficiali della Delta Force nell'inferno di Mogadiscio pochi secondi dopo l'abbattimento dell'elicottero che finì per schiantarsi sul crocevia di due importanti strade della capitale somala. Se il film di Ridley Scott non vi è bastato, ecco un buon modo per rivivere le gesta delle truppe statunitensi coinvolte nelle operazioni di cattura del Generale Aidid, e delle successive ore trascorse a fuggire

dalla trappola dei miliziani somali. Black Hawk Down è un single player veramente ben fatto, che non mancherà di farvi rispolverare la copia di Ghost Recon regalatavi tre mesi fa!

THE DARKEST DAY

Gioco: Baldur's Gate II
Versione: Finale

■Questo file da oltre trecento Megabyte è rimasto nei recessi del mio HD per parecchi mesi prima di aver trovato lo spazio e il momento adatto per essere pubblicato: questa volta direi che casca proprio a fagiolo. The Darkest Day è un MOD single player molto bello per Baldur's Gate II, che propone un'intera campagna singola di grande qualità in cui potrete costruire il vostro party e andare alla ricerca di pura e sana avventura nella miriade di quest e sottoquest che vi verranno proposte: quale occasione migliore per riesumare la vostra confezione di BGII?

ETCC

Gioco: F1 Challenge 99-02
Versione: 1.0

■Il MOD targato RaceSims Revolution include tutte le vetture e i piloti della stagione 2003 del campionato Euro Turismo (European Touring Cars

Championship) ed é stato sviluppato per creare il simulatore di guida più realistico possibile con gli attuali tool per F1 Challenge. Tutte le vetture sono state modellate con grandissima attenzione e precisione, con abitacoli davvero molto realistici: persino i volanti sono diversi tra loro! Per ammissione dei Race Sim Revolution, l'ETCC Mod é stato sviluppato con "il pilota virtuale in testa", colui che vuole battersi con i propri avversari in pista a suon di sportellate come nelle gare del campionato reale Euro Turismo. La fisica delle auto è riprodotta utilizzando dati reali delle vetture ETCC 2003, messa a punto avanzata e telemetria modificata per trovare la messa a punto ideale per ogni gara dei venti diversi circuiti, bellissime riproduzioni visive ed effetti speciali come il movimento delle ruote sfocate (effetto motion blur), nuovi effetti di fumo e ritorno di fiamma. Che altro potreste volere di più?

OPERATION ANUBIS

Gioco: Battlefield 1942
Versione: 1.0

■Inarrestabili: questa è l'unica definizione che mi viene in mente per tutti quei team di sviluppo che si prendono la briga di proporre evoluzioni così

massicce per Battlefield 1942. In questo caso, abbiamo una splendida Total Conversion che riprende i fasti della campagna di Russia: presenti nuove armi, unità e veicoli che attraverseranno le steppe dell'Unione Sovietica. Vista la pletora di MOD multiplayer per BF 1942, il solo pensare che possa avere successo è un discreto terno al lotto: la qualità generale del MOD, tuttavia, potrebbe far pensare il contrario a molti appassionati. Se Operation Anubis non vi basta, tenetevi saldi perché il mese prossimo è in arrivo Desert Combat!

IMAGELESS

Gioco: Aliens Versus Predator 2
Versione: 1.0

■Chi si rivede: quando molti l'avevano ormai dato per morto e sepolto, TGM ci mette del suo e pubblica nello speciale natalizio il terrificante Aliens Versus Predator 2. A neppure due giorni dalla chiusura del vecchio DVD, è arrivato questo MOD: si tratta di una modification relativa ai protagonisti del gioco, ora dotati di nuove skin, armi e abilità per predatori, umani e alieni. Questi ultimi in particolare possono contare su salti ancora più poderosi e su una forza offensiva maggiore, volta a riequilibrare le sorti degli incontri in multiplayer. Da provare anche le nuove skin del Predator e il nuovo fucile per i marine coloniali. Non parliamo poi della nuova serie di effetti sonori...

Force Pad Rumble P2500...la terra trema!

Disponibili anche:

PAD digitale P220

PAD analogico duale P880

PAD Wireless P3000

Saitek

Per conoscere la linea di prodotti completa, visitate il nostro sito Internet

www.saitek.com

info@euro-gate.it

JEDI ACADEMY DEVELOPMENT KIT

Gioco: Jedi Academy
Versione: 1.0

Ecco a voi il Software Development Kit ufficiale per il recente Jedi Knight: Jedi Academy, completo di tutta una serie di strumenti per modificare a piacimento questo divertente gioco d'azione e avventura della Raven Software. La lista dei tool inclusi comprende ShaderEd2, MD3View, ModView (Ghoul2). Carcass Model Compiler, Assimilate, EffectsEd.exe, BehavEd, IBIZE. Per ognuno di essi all'interno dell'eseguibile trovate un file di testo che ne illustra il funzionamento di base, purtroppo in inglese. Fatene buon uso!

WARPED ZONE

Gioco: Starfleet Command III
Versione: 1.1

Caspita, che bel MOD tuttofare! Dalle specifiche dell'autore si capisce subito che questo Warped Zone rappresenta un bel salto di qualità rispetto alla versione liscia di Starfleet Command. Il programmatore ha modificato un sacco di parametri relativi alle navi per migliorare la giocabilità sia in singleplayer che in multiplayer: oltre a questo, ha anche aggiunto una serie di nuove navi per ciascuna razza, ognuna con caratteristiche peculiari impiegabili anche online e, udite udite, ben quattro campagne singole inedite! Se avete abbastanza tempo per giocarle tutte servitevi pure!

TWO STAND ALONE

Gioco: Clive Barker's Undying
Versione: 1.0

Evviva! Torna alla grande uno dei titoli preferiti dal Todeschini, ora giunto per deliziarci con una produzione casereccia decisamente ben fatta. Il Two Stand Alone Mod è un add-on singleplayer per Clive Barker's Undying che fa da appendice all'avventura singola giocata nella versione originale. Abbiamo contattato l'autore che ci ha confermato, oltre alla presenza di ben quattordici mappe stracolme di nemici, anche uno storyboard di tutto rispetto e sopratutto la presenza di numerosi stacchi realizzati con il motore del gioco. Insomma, un lavoretto di fino che potrebbe farvi rispolverare questo piccolo capolavoro.

MATRIX EDITION

Gioco: Max Payne 2
Versione: 1.1

Uno dei MOD più famosi per Max Payne torna alla ribalta grazie alla versione per il suo seguito. L'idea di base di Matrix MOD è bene o male sempre la stessa: Bullet Time prolungato o illimitato, fisica modificata per ottenere coreografie volutamente esagerate e un sacco di altre chicche cinematiche da godere in rigoroso slow motion. A causa di alcuni problemi di copyright con l'amata SIAE relativi alle musiche originali contenute nel MOD, abbiamo deciso di pubblicare la versione lite, identica in tutto e per tutto alla versione originale, ma senza il pezzo Reload dei Rage Against the Machine nel menu iniziale!

Messaggio promozionale

PC e accessori

Giochi PC

PlayStation 2 e giochi

Recensione

Convenienza ●●●●●
Divertimento ●●●●●
Varietà ●●●●●
Community ●●●●◐
Manchi solo tu!

Grandi occasioni da tutto il mondo su Videogiochi e accessori:
cercale su www.ebay.it

eBay.IT

Buona caccia!

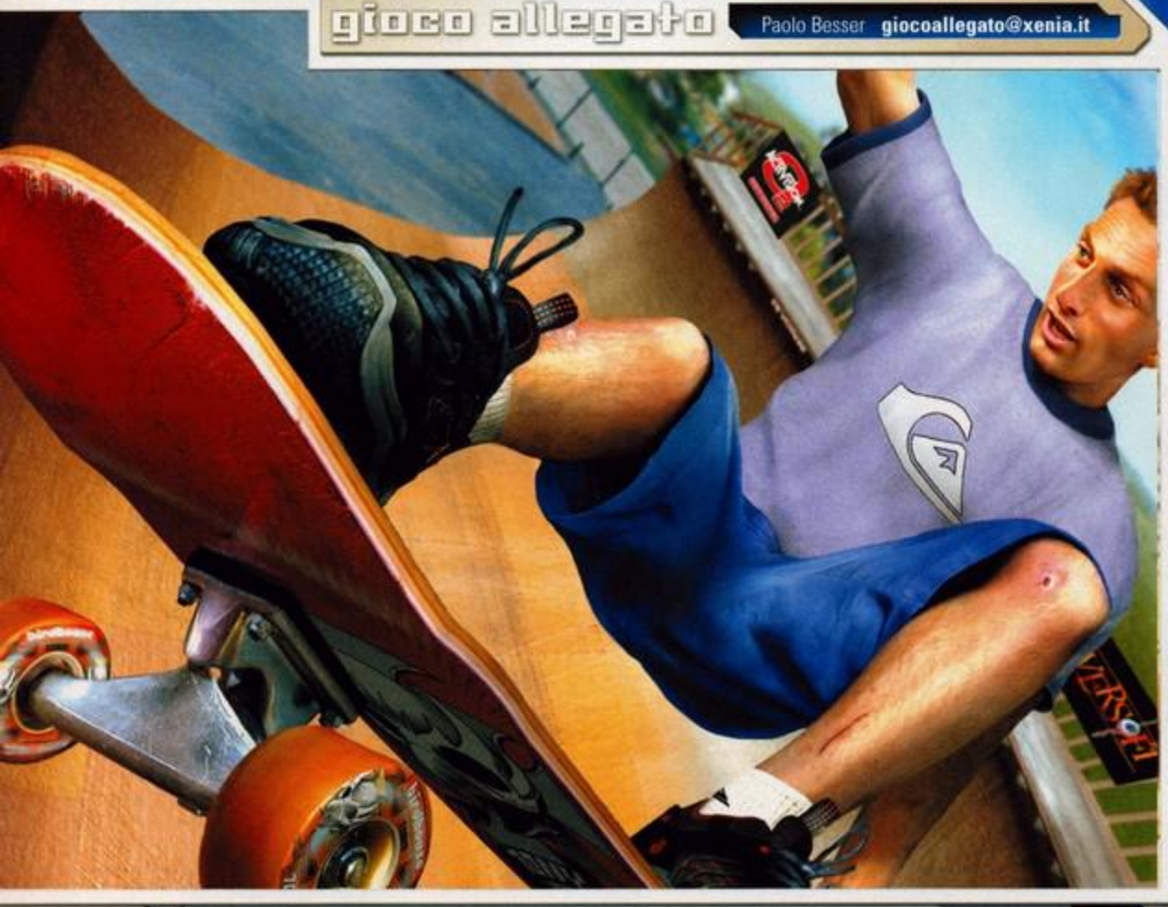
La tua nuova rivista di cinema é arrivata!

Il N° 2 in edicola dal 22 dicembre

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

gioco allegato

Paolo Besser giocoallegato@xenia.it



SVILUPPATORE
Neversoft

PUBLISHER
Activision

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

SITO
www.neversoft.com/th3

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutto quello che ti serve per i giochi regalati da TGM!

The Games Machine inaugura il nuovo anno con un titolo sportivo da brividi! Tony Hawk's Pro Skater 3 vi metterà nei panni dei più famosi "surfisti dell'asfalto". Quindi forza, piazzatevi sulla tavola e dimostrate a tutti il vostro valore!

Lo skateboard è lo sport "giovane" per eccellenza. Ci vogliono molto tempo e parecchia costanza per vincere tutte le paure e padroneggiare la tavola come si deve, ma, una volta acquisita la necessaria perizia, le soddisfazioni non si fanno attendere, e le evoluzioni che si possono compiere con lo skate suscitano meraviglia, ammirazione, e anche un po' di sana preoccupazione in tutti gli occasionali spettatori. Tony Hawk's Pro Skater 3 è forse la migliore simulazione di questo sport (eguagliata e superata soltanto dal recentissimo quarto episodio), ed è con una certa soddisfazione che The Games Machine ha deciso di proporla a tutti i suoi lettori. Indipendentemente dall'amore provato per questa disciplina, infatti, il gioco è a dir poco eccezionale.

PADRONEGGIARE BENE IL SISTEMA DI CONTROLLO È FONDAMENTALE PER COMPIERE LE EVOLUZIONI PIU SPETTACOLARI. LEGGETE IL MANUALE CONTENUTO NEI SILVER DISC E NEL SILVER DVD PER CONOSCERE TUTTI I TASTI NECESSARI

Questa simpatica "demonessa" è uno dei personaggi che possiamo sbloccare progredendo nel gioco. Non male, eh?

INSTALLAZIONE

Installare Tony Hawk's Pro Skater 3 è veramente semplice: basta inserire il CD nell'apposito lettore e attendere che l'autoplay faccia il suo dovere, mostrando sullo schermo il menu iniziale. Se ciò non dovesse avvenire, basterà localizzare il lettore CD-ROM fra le risorse del computer, aprirlo con un doppio click sulla sua icona, e lanciare allo stesso modo il programma LAUNCH. A questo punto, dovrete scegliere l'opzione "INSTALL" e seguire le istruzioni sullo schermo. Il gioco andrà normalmente a

Sostituzione CD-ROM

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, righe o tagli sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante nel più breve tempo possibile. Attenzione però, prima di mandare indietro un CD, controlliamo sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito **http://giocoallegato.tgmonline.it**. Magari la soluzione del nostro problema è già lì!

Durante la presentazione osserveremo le evoluzioni dei grandi skater che potremo impersonare.

HARDWARE

Per giocare con Tony Hawk's Pro Skater 3 sono necessari un processore a 500 MHz (consigliati 900 MHz), 64 MB di RAM (consigliati 128), 700 MB di spazio libero su disco fisso, una scheda audio a 16 bit, Windows 98/ME/2000/XP e le librerie DirectX 8.1. Per poter lanciare il gioco dovrete anche possedere una scheda grafica 3D accelerata, con 16 MB di memoria video e funzioni completamente compatibili con DirectX 8.1. Schede di generazione precedente potrebbero non funzionare.

installarsi nella cartella C:\Programmi\Activision\Tony Hawk's Pro Skater 3. Memorizzate questo percorso (o sceglietene uno differente se più vi aggrada) perché se deciderete di installare qualche mod fra quelli che vi proponiamo, potrebbe tornarvi utile. A ogni modo, una volta terminata la procedura, vi verrà chiesto di installare due moduli aggiuntivi: GameSpy e le librerie DirectX 8.1.

GameSpy è un programma che consente di giocare a Tony Hawk's Pro Skater 3 via Internet, raccogliendo atleti "virtuali" da tutto il mondo e organizzando le sfide online. Per conoscere tutti i dettagli delle modalità di gioco e di connessione, vi consigliamo caldamente di leggere il manuale d'uso di THPS3, pubblicato come sempre in formato PDF sul Silver Disc (o DVD) allegato alla rivista. Tenete anche d'occhio la FragZone di TGM Online, mi raccomando, perché di questo gioco se ne riparlerà spesso e volentieri.

Le DirectX, invece, dovreste ormai conoscerle. Tony Hawk, per "saltare" sul vostro PC, ha bisogno che sul medesimo sia presente almeno la versione 8.1 delle suddette librerie. Se per un qualche misterioso motivo non doveste ancora averle installate o aggiornate, approfittate di questo momento per farlo. Se non sapete come comportarvi, accettate l'installazione: Windows è abbastanza furbo da capire da solo se è il caso di procedere o meno. Gli utenti di Windows 95 o 95 OSR2 sappiano che questo sistema operativo è obsoleto e, non essendo supportato dalle DirectX 8.1, Tony Hawk's Pro Skater 3 non potrà funzionare sul loro computer. Occorre quindi aggiornarlo con una versione più recente.

Body succinto, tatuaggio tamarro sulla panza, mutandine rosa e pinne. Direi che il nostro skater personalizzato è pronto!

COME SI GIOCA

Le prime sessioni vi serviranno, chiaramente, per prendere confidenza col sistema di controllo e con le meccaniche basilari del gioco. Per entrare nel fantastico mondo fatto di rampe e ringhiere di Tony Hawk's Pro Skater 3 sarà sufficiente accedere alla modalità Career, selezionare uno degli atleti disponibili e partire col primo livello. Se potete vantare anche solo un minimo d'esperienza sui precedenti capitoli (ma anche sui successivi, perché no?) dovreste già essere in grado di sapere quale dei due stili disponibili (Vert e Street) vi è più congeniale. Se preferite gli Half-Pipe e più in generale le evoluzioni sulle rampe, i voli altissimi e i grab più spettacolari, puntate sui "Vert" skater. Se, invece, amate i corrimano e ogni acrobazia ricavabile dagli ambienti urbani, optate per gli "Street" skater. Comunque sia, nel caso vi troviate alle prime armi in tutti i sensi, lasciatevi pure guidare dall'istinto e dal gusto personale, dato che l'inesperienza "totale" durerà poco: Tony Hawk's Pro Skater 3 ha una curva d'apprendimento perfettamente calibrata e in pochissimo tempo potrete già dire di riuscire a padroneggiare la situazione. Com'è ovvio aspettarsi, durante le primissime fasi di gioco il vostro skater non è propriamente quello che si può definire un fenomeno: le icone "Stat Point", sparse per i vari livelli, servono proprio a incrementare le abilità dell'atleta e a rigor di logica costituiscono il primo vero obiettivo da perseguire, così da facilitare poi il resto delle missioni che dovrete compiere.

GAMESPY È UN PROGRAMMA CHE CONSENTE DI GIOCARE A TONY HAWK'S PRO SKATER 3 VIA INTERNET

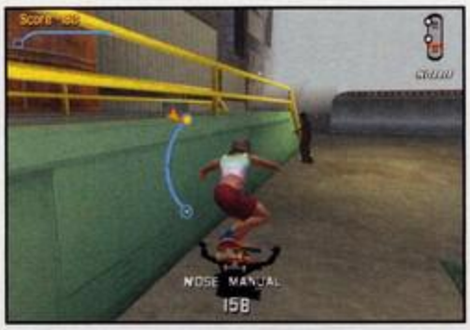
Facciamo attenzione quando atterriamo, perché cascare per terra è davvero molto semplice!

E voi? Siete capaci di infilare la tavola lì dentro effettuando un ollie? Tranquilli, non sono un campione: è soltanto un bug del motore grafico...

A seconda della potenza della scheda video, possiamo inserire una nebbia in grado di celare il paesaggio più lontano: in questo modo il gioco diventa più difficile.

Gli altri personaggi presenti in ogni mappa possono essere disturbati. Anzi, una delle missioni da compiere consiste proprio nel farli "impazzire"...

Con il tastierino numerico è possibile modificare manualmente la propria inclinazione. Apparirà questa mezzaluna accanto al nostro personaggio.



Rio è una delle ambientazioni più suggestive. Con un po' d'attenzione, potrete scorgere gli stupendi graffiti presenti sui muri...

Sempre per rimanere in tema di missioni, è bene seguire attentamente il filmato introduttivo di ogni livello, in maniera da capire meglio tutto quello che ci viene richiesto: le immagini che scorreranno sullo schermo indicheranno i "punti focali" di ogni obiettivo, suggerendo in qualche modo anche il percorso più intelligente per arrivare a destinazione. Oltre ai classici nove quest di base (che esamineremo tra poco), ci sono diversi altri compiti da svolgere per ciascuna delle nove ambientazioni di gioco. Vi verrà richiesto, per esempio, di recuperare una tavola da skate nascosta nei punti più impensabili, e – come già menzionato poco sopra – di conquistare ben 5 stat point, i quali cambieranno di posizione a seconda dello skater utilizzato. Le missioni principali saranno invece più o meno le stesse per ogni skater, eccezion fatta per la "prova tecnica" che varierà in base allo stile del personaggio (di nuovo, Vert o Street). Gli obiettivi tradizionalmente sono piuttosto vari oltre che fantasiosi, e spazieranno dal raggiungimento di un ammontare sempre crescente di punti, al recupero della mitica "Secret Tape", passando per alcune interazioni col livello vero e proprio. Nel primo stage, per esempio, dovrete spingere in acqua l'operaio della fonderia, mentre nel secondo vi verrà chiesto di "seppellire" con una montagna di neve un ragazzino dispet-

SCEGLIETE UN "VERT" SKATER SE AMATE GLI HALF-PIPE E LE ACROBAZIE SULLE RAMPE; UNO "STREET" SKATER SE PREDILIGETE I CORRIMANO E OGNI EVOLUZIONE NEGLI AMBIENTI URBANI

NEL SILVER DISC/DVD

Ecco l'elenco di tutto il materiale contenuto nella cartella \Gioco Allegato del Silver Disc numero 180 (o del DVD). Tutti i file di cui parliamo si possono raggiungere con il file manager di Windows (Esplora Risorse) oppure più semplicemente attraverso la nostra comoda interfaccia.
NOTA: l'uso di file che modificano in qualche modo le funzioni del gioco, ivi compresi l'editor, le tavole, i parchi e gli atleti aggiuntivi, è consigliato soltanto agli utenti esperti. Visto che si tratta di materiale liberamente scaricabile da Internet, e non prodotto né da Activision, né tanto meno da noi, **non possiamo offrire alcun tipo di supporto tecnico** sui medesimi. Sono forniti "as is", insomma, senza alcun tipo di garanzia implicita o esplicita. Se doveste in qualche modo incasinare tutto, rimuovete e reinstallate Tony Hawk's Pro Skater 3 da capo.

- il **Manuale in Italiano**, dall'originalissimo nome manuale-tony.pdf. Per leggerlo occorre installare **Adobe Acrobat Reader**, disponibile praticamente ovunque ma, principalmente, dall'area Download del nostro sito TGM Online e nella sezione Shareware\Essentials del Silver DVD.

- Due **raccolte di parchi** su cui scorrazzare con la tavola, chiamate rispettivamente megamappack_BEnJ.exe e RA!K3N_Mappack11.exe, e localizzate nella sotto-cartella \parchi. Per installare le nuove mappe occorre innanzitutto estrarre da qualche parte sul disco fisso i file contenuti negli archivi (fatevi una cartella apposta, tipo, che so, C:\Robaccia\parchi), poi spostare i file .prk che vi interessano nell'apposita cartella del gioco, \Data\Settings\Park. A quel punto la nuova mappa diventerà disponibile. Consigliamo vivamente un approccio del tipo "un file alla volta", prima di incasinare tutto piazzando tutti i parchi nella cartella \Park.

- Una **raccolta di atleti** aggiuntivi realizzati da altri giocatori, che comprendono un sacco di personalizzazioni, alcune decisamente carine. Se volete giocare con Al Capone o mettere la bella Jennet su una tavola, questo pacco fa per voi. Ancora una volta, createvi una cartella "temporanea" sul disco fisso in cui estrarre gli archivi contenuti nel file skaterpack.exe (è dentro la sotto-cartella \skater), quindi estraete pazientemente i file contenuti nei medesimi. Dentro gli archivi, troverete dei file con estensione .CAS, che andranno inseriti nella cartella del gioco \Data\Settings\Cas. I nuovi skater diventeranno disponibili attraverso l'opzione "Load skater" di Tony Hawk's Pro Skater 3.

- Una **raccoltona di tavole personalizzate**, con cui abbellire quelle presenti nel gioco. Si trova nella sotto-cartella \tavole e il file da lanciare si chiama deckpack_chaosof99.exe. La loro installazione non è semplicissima, visto che bisogna innanzitutto estrarre i singoli file .PNG in una cartella temporanea del disco fisso, quindi scegliere quelle che più ci interessano e andare a sostituire manualmente le tavole di Tony Hawk's Pro Skater 3 che abbiamo già sbloccato giocando. A quel punto, dovremo dare alla nostra tavola (nuova) esattamente lo stesso nome di ciascuna di esse. Per localizzare le tavole dovremo spostarci con "Esplora Risorse" nella cartella \Data\Textures del gioco, quindi visualizzare in qualche modo un'anteprima dei file contenuti lì dentro. Gli utenti di Windows 2000 e XP possono contare su un'opzione apposta del file manager, ma tutti gli altri dovranno caricare un programma "dedicato", come l'ottimo Irfanview (www.irfanview.com) o il più corposo ACDsee (www.acdsee.com). Consigliamo caldamente di effettuare una copia di backup della cartella \Data\Textures prima di combinare guai.

- Una programma per attivare i **replay** nel gioco, o, per meglio dire, in grado di attivare delle funzioni di gestione originariamente non previste. Si trova nella sotto-cartella \Util e si chiama replayenable_THPS3_setup.exe.

- Sempre in \util, troviamo anche thps3_tdx_tools.exe e tdx_inserter.exe, due archivi che contengono, rispettivamente, un paio di programmi indispensabili per l'estrazione e la **gestione dei file .TDX**, e un'espansione per i medesimi. Purtroppo il file readme è in tedesco, ma non dovrebbe essere molto difficile capire come si usano.

- Un programma per **cambiare le musiche** di Tony Hawk Pro Skater 3. Si chiama Tony Hawk's Pro Skater 3_music.exe e si trova sempre nella cartella \util. I passi da effettuare sono tre: localizzare la cartella di installazione del gioco (normalmente C:\Programmi\Activision\Tony Hawk's Pro Skater 3), cliccare su OK in alto a destra e, all'apparire dell'elenco delle musiche, effettuare un backup (primo tasto a destra, detto anche "step two"). A questo punto potremo scegliere un file alla volta dall'elenco e sostituirlo con un nostro file MP3,

agendo sul secondo pulsante a destra ("step four"). Più in basso, un terzo tasto ci consente di ripristinare le vecchie musiche, perdendo tutte le nostre modifiche.

La nostra Olga Tsunami (l'abbiamo chiamata così perché ci sembrava un nome abbastanza trendy) mostra l'ombelico anche agli orsi polari...

Giocando si possono fare numerosi incontri interessanti. Beh, più che incontri sono scontri...

toso e via di questo passo.
Come succedeva nei capitoli precedenti, sarà il timer coi suoi inflessibili 120 secondi a rappresentare il vostro peggior nemico: per questo motivo è sempre una cosa intelligente decidere ancora prima di partire quale missione portare a termine, quale tattica sfruttare e che strada percorrere.

IMPARIAMO A MUOVERCI

Alla luce del fatto che ogni skater ha un bagaglio tecnico diverso da tutti gli altri e che l'intero comparto di mosse è completamente "personalizzabile" in qualsiasi momento, elencare tutte le acrobazie disponibili in Tony Hawk's Pro Skater 3 è davvero un'operazione impossibile. Qui ci limiteremo a fornirvi qualche aiuto veloce, ricordandovi che la soluzione completa si trova all'interno dei Silver Disc e del Silver DVD. Innanzitutto bisogna sapere che i tre tasti principali (escluso quindi quello per saltare) corrispondono a tre tipi di movenze differenti: tecnicamente stiamo parlando di Grab, Flip e Grind. Una regola generale, che va bene per tutti e tre i tasti, consiste nell'associare alla pressione di questi una delle otto direzioni disponibili (4 principali più 4 diagonali). A ogni direzione corrisponde un'acrobazia diversa, che va impartita una volta in volo: nel caso di Grab e Flip bisognerà eseguire tale combinazione di tasti non appena abbandonerete la rampa, mentre nel caso dei grind dovrete immetterla appena prima di atterrare sulla ringhiera o sullo spigolo. A forza di acrobazie (senza cadere, mi raccomando) farete salire la barra "Special", posta nella parte alta dello schermo. Una volta che l'avrete riempita completamente potrete eseguire delle evoluzioni altamente spettacolari e incredibilmente remunerative, chiamate Special Trick. Queste acrobazie possono essere controllate e cambiate nella schermata "Edit Tricks" dal menu di pausa, e costituiranno un passaggio fondamentale per il completamento del gioco. Divertitevi a cambiare mosse, ad assegnare le combinazioni di tasti più comode e a trovare quelle più facili da chiudere (leggi "atterrare senza cadere"), in modo da concatenare evoluzioni su evoluzioni e far segnare punteggi sempre più alti.

Se volete provare l'ebbrezza di impersonare Wolverine, non dovete fare altro che terminare il gioco (o usare mezzi più sporchi...).

IL MANUALE DEL GIOCO SI TROVA SUL SILVER DISC VOLUME 180, NELLA CARTELLA \GIOCO ALLEGATO\FILES

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse online: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del Silver Club di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo e-mail **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali e-mail inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Activision, infine, ha una pagina (in Inglese) per il supporto tecnico dei suoi giochi. La trovate su www.activision.com.

- Ho Windows 95 e il gioco non funziona!
Windows 95 e Windows 95 OSR2, così come tutte le precedenti versioni del sistema operativo, non supportano DirectX 8.1, quindi il gioco non potrà funzionare. Per giocare a Tony Hawk's Pro Skater 3 occorre almeno Windows 98.

- Ho la scheda grafica X e il gioco non parte, è troppo scuro, o dà problemi di visualizzazione.
Per giocare è necessario che la scheda video sia pienamente compatibile e che possibilmente supporti via hardware tutte le caratteristiche delle librerie DirectX 8.1. Per risolvere il problema, provate a scaricare dal sito del produttore i driver più recenti. Tenere la risoluzione del desktop a 800x600 punti a 32 bit di colore, inoltre, può aiutare. Andate nel pannello delle impostazioni dello schermo di Windows, scegliete 800x600 e inserite "32 bit" o "Milioni di colori" nell'apposita voce. Se, infine, avete una scheda video Radeon e una scheda madre con chipset VIA, scaricate gli ultimi driver 4in1 dal sito del produttore della scheda madre.

- Come faccio ad aggiornare Tony Hawk's Pro Skater 3?
C'è un'apposita opzione nell'utility di configurazione del gioco. Per accedervi basta lanciarla dal menu avvio di Windows. La versione fornita con TGM è comunque la più aggiornata.

- Quando avvio il gioco sento il suono, ma lo schermo rimane tutto nero o appare qualche avviso strano del tipo "Out of range"
Evidentemente si è tentato di lanciare il gioco a una risoluzione troppo alta per il monitor, o a un refresh rate troppo elevato. È possibile obbligare il computer a usare sempre una frequenza di lavoro di 60 Hz, sfruttando delle apposite opzioni (refresh override) nei driver Catalyst e nei Detonator/Forceware più recenti, oppure lanciando delle apposite utility come RefreshFix (si trovano su Internet). Sulle versioni precedenti a XP di Windows, si può fare anche lanciando il programma Dxdiag (Start > Esegui > Dxdiag.exe).

- Il gioco si blocca senza motivo durante l'azione
Per prima cosa, provate a ridurre a zero l'accelerazione hardware della vostra scheda audio. Si può fare sia tramite il programma Dxdiag, fornito normalmente insieme alle librerie DirectX (Start > Esegui > Dxdiag.exe), sia attraverso le opzioni avanzate del pannello di controllo di Windows, alla voce "Multimedia". Se il gioco lamenta un errore di pagina non valida in Skate3.exe, occorre invece reinstallare le librerie DirectX 8.1, oppure direttamente le 9.0b (la versione più recente, che trovate sul nostro Silver DVD, nella sezione Driver).

- Voglio assegnare l'opzione "revert" a un nuovo tasto, ma non appare menzionata da nessuna parte.
Nel gioco la funzione "revert" è chiamata "switch".

- Voglio giocare online, ma sono dietro a un firewall o a un router...
Le porte 5150-5151 e 6500 devono essere aperte. Controllate il manuale di istruzioni del firewall o contattate il vostro amministratore di sistema.

- Non riesco a giocare online con la mia connessione DSL
Purtroppo abbiamo verificato la possibilità che insorgano problemi con le connessioni DSL che sfruttano il protocollo PPPoE (PPP over Ethernet). Anche il supporto tecnico di Activision classifica il bug come "cercheremo di risolverlo prima o poi". Per il momento, quindi, c'è poco da fare. I problemi non si verificano con le più diffuse connessioni ADSL su PPPoA (PPP over ATM). La maggior parte dei modem USB sfrutta il protocollo PPPoA. Consigliamo agli utenti di modem PPPoE di collegarsi momentaneamente a Internet usando la vecchia linea analogica.

- Alla fine della partita, il gioco mi chiede di premere la O ma non succede niente, né con la O né con lo zero.
Si tratta di un retaggio della versione per PlayStation 2. In realtà ci viene chiesto di premere il tasto "cerchio" del joypad: su PC, questo corrisponde al bottone 2 del tastierino numerico, o analogo comando per le evoluzioni dello skater.

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Activision fa sua la Infinity Ward

Nuove acquisizioni in casa Activision: durante le scorse settimane il publisher americano ha deciso di esercitare la sua opzione di acquisto sul rimanente 70% delle azioni della Infinity Ward, lo sviluppatore di Call di Duty, sparatutto bellico ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.
Secondo i termini dell'accordo, Infinity Ward diventa a tutti gli effetti una sussidiaria di Activision. Insieme a quella recentemente conclusa con la Raven Software, quest'ultima acquisizione consolida ulteriormente la posizione di Activision come sviluppatore, publisher e distributore specializzato in sparatutto in soggettiva. "Questa acquisizione è in linea con la strategia di Activision di incorporare compagnie che hanno realizzato prodotti di alta qualità nel tempo", ha detto Ron Doornink, Presidente e CEO della Activision Publishing, Inc. Evviva!

Claudio

Virtual Skipper 3

Sviluppato ancora una volta dalla Nadeo, il nuovo episodio di Virtual Skipper (www.virtualskipper3.com) farà la gioia di tutti gli aspiranti velisti, offrendo aree di navigazione ancora più dettagliate, condizioni nautiche e meteorologiche ricreate con la massima cura, regole di gara ancora più precise, e una modalità multiplayer che permetterà entusiasmanti regate virtuali online.
Sei le aree riprodotte fedelmente dai programmatori: la baia di Quiberon, quella di San Francisco, Porto Cervo, il golfo di Hauraki in Nuova Zelanda, Sydney e l'isola di Wight. Quattro, invece, le topologie di barche da competizione presenti nel gioco: ACC, Trimaran Open 60, Melges 24TM, Offshore. Oltre a un comportamento realistico della barca e dell'equipaggio, Virtual Skipper 3 vanta una realizzazione grafica di prim'ordine (le mappe sono basate sulle carte nautiche e le foto dei satelliti) e un editor semplicissimo da utilizzare che permette, in quattro e quattr'otto, di dar vita alla baia dei vostri sogni, e di organizzare gare personalizzate. Il gioco è già disponibile mentre leggete queste righe.

Claudio

Confermato Star Wars Battlefront

Dopo qualche tentennamento, LucasArts ha finalmente confermato l'intenzione di sviluppare un titolo ambientato nell'universo di Star Wars che ricalchi lo stile e il gameplay di Battlefield 1942 di Electronic Arts. L'uscita del gioco è prevista per quest'anno, senza una data più precisa.
Il nome del progetto è Star Wars: Battlefront: oltre a una corposa modalità single player, il gioco si focalizzerà in maniera massiccia anche sulle battaglie online; lo stesso product manager di LucasArts non si fa scrupoli a definire Battlefront un Battlefield 1942 ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Pur comprendendo la curiosità di tutti voi, non ho altre informazioni o dettagli da fornirvi, salvo che Battlefront uscirà per PC, PS2 e Xbox. Vi aggiorneremo appena ne sapremo di più!

Claudio

● Anche la ACLU contro la RIAA

Per chi scrive sta diventando sempre più difficile tenere il filo della vicenda RIAA contro il Peer-2-Peer. Giacché è quasi impossibile gestirne gli sviluppi in una rubrica mensile come Voci Di Corridoio (ci vorrebbero una decina di pagine esclusivamente per illustrarvi le ultime novità), posso solamente erudirvi con piccoli spot informativi. Per l'esattezza, vi illuminerò su come uno studente universitario del Nord Carolina sia stato pescato dai discografici a condividere nove file musicali protetti dal diritto d'autore tramite il proprio account del campus. La RIAA, scoperto il misfatto tramite il tracking del traffico da e verso l'università, ha inviato una richiesta formale al rettore affinché le vengano rivelate le generalità dello studente in modo da poter attivare le procedure per una denuncia ufficiale agli organi di polizia. Di fronte al fatto, lo studente, tuttora ignoto, si è rivolto alla ACLU (acronimo di American Civil Liberties Union, in pratica un'associazione dei diritti dei cittadini) la quale si è opposta alla richiesta della RIAA sostenendo che questa non ha alcun diritto di violare il diritto all'anonimato e alla libertà di espressione del giovane universitario, che non è per ora riconosciuto da alcun tribunale come colpevole di un reato. Secondo ACLU non si tratta di una questione di violazione di diritto d'autore, bensì di "diritti processuali", perché "il Primo Emendamento protegge il diritto di libera espressione anonima e questo include anche l'uso di Internet". Personalmente, ritengo che le tesi sostenute dalla ACLU a difesa del ragazzo non reggano fino in fondo. Che la libera violazione delle leggi possa rientrare nella libertà di espressione di una persona farebbe crollare tutto il sistema di garanzie democratiche: sarebbe come sostenere che posso sparare al mio vicino di casa e poi appellarmi al diritto all'anonimato e all'impunibilità sostenendo di averlo ucciso per libertà espressiva. Magari il paragone è un po' forte, soprattutto se riferito alla piccolezza del reato dello studente (alla fine sono solo nove brani, anche se c'è l'aggravante di aver utilizzato strutture universitarie), ma l'idea l'avete colta, no? Concludo informandovi che la RIAA ha dichiarato di aver finora stretto accordi di risarcimento con 220 utenti prima

Colin McRae Rally 04 anche per PC!

Nelle voci di corridoio del numero di novembre di TGM scrivevo della buffa abitudine che ha la Codemasters di annunciare un gioco (solitamente corsaiolo) per qualche console ignorando la piattaforma PC, salvo uscirsene poi qualche settimana (o mese) più tardi con l'annuncio dell'imminente release anche per Windows. Sul sito ufficiale di Colin McRae Rally 04 (www.codemasters.com/colinmcraerally04) è comparsa la notizia - giunta non troppo a sorpresa - che il nuovo capitolo delle avventure del campione di rally vedrà la luce entro il prossimo marzo. Nel gioco sarà possibile prendere parte a un sacco di competizioni di ogni genere: campionati per vetture a due o quattro ruote motrici, gruppo B, gare con macchine "classiche" (vedasi il "Deltone" della foto), fino alle competizioni per veri esperti del volante, con le protagoniste dell'ultimo Campionato del Mondo; saranno presenti oltre venti bolidi, tutti su licenza e riprodotti in maniera più che fedele: tra questi, troviamo la Citroen Xsara, la Mitsubishi Lancer Evo 7 e la Subaru Impreza, oltre alla Ford Puma e all'italiana Fiat Punto.

Dal piuttosto discutibile modello di guida di Colin 3 spariranno gli aiuti nella sterzata, cosa che renderà la vettura probabilmente meno facile da gestire ma più divertente da guidare; gli sfegatati avranno modo di apprezzare le differenze di comportamento sui trentaquattro tipi di terreni implementati e con le diciannove diverse mescole di pneumatici. Nelle otto località in cui si svolgono le gare di campionato (Inghilterra, Svezia, Stati Uniti, Finlandia, Australia, Spagna, Grecia e Giappone) saranno presenti sei tappe e l'evento conclusivo della manifestazione, cui si affiancheranno quattro tappe Super Speciali. La conversione PC beneficerà del tanto atteso multiplayer (assente nel terzo episodio), sia su rete locale che su Internet, per un massimo di otto giocatori, anche in squadre.

Claudio "nuff said" Todeschini

Combat Over Europe

GMX Media distribuirà Combat Over Europe, add-on non ufficiale per IL2 Sturmovik: The Forgotten Battles, previsto per il prossimo mese. COE conterrà la bellezza di otto nuove campagne, un tutorial e alcuni addestramenti assortiti, missioni da portare a termine in modalità cooperativa, uno "speech pack" che traduce in inglese i dialoghi originali in tedesco e in russo, più una dozzina di nuove skin per rendere ancora più fedeli le livree degli aerei originali. Volete saperne di più? Eccovi accontentati! Le campagne della Luftwaffe conterranno la campagna di Berlino del 1944-1945, con il Bf 109 (100 missioni), la JV44 del 1945 con il Me262 (40 missioni), la campagna di Polonia del 1939 per lo Stuka Ju87 (30 missioni), la Crimea del 1942 con il Bf 109 (70 missioni) e uno scenario "cosa succederebbe se?" per l'I-153 o l'I-16, ambientato nel 1940 (100 missioni). Ma non è tutto: ci saranno anche due campagne con la USAAF e la RAF, e precisamente: il D-Day con il P-47D (per realizzarla ci si è avvalsi della consulenza di un pilota di P-47 in pensione) e la campagna del 15 aprile - 5 giugno 1944 con il P-51D mentre scorta i B17 e i B-26. Per finire, ci sarà la battaglia di Inghilterra con gli Hurricane, gli Spitfire, i 109-E4, gli Ju-87B Stuka e i Me-110 Zerstorer. Le skin permetteranno di applicare le corrette livree agli squadroni del 354th Fighter Group degli P-51D, il 404th Fighter Group di P47-D o i JV44 per i Me262. Ci saranno poi un po' di filmati dell'epoca, quindici missioni di tutorial per impratichirsi con le tecniche di volo e di combattimento e un bel po' di documentazione sui principali aerei presenti nel gioco. Vi basta? Speriamo proprio di sì!

Claudio

Cercate un gioco di Cult? Ecco Kult!

Il publisher olandese Project Three Interactive BV ha annunciato l'acquisizione dei diritti di pubblicazione nel vecchio continente di Kult, RPG isometrico sviluppato dalla software house slovena 3D People (che ci sta lavorando sopra da più di tre anni), previsto per la metà del 2004.
Il motore grafico è stato scritto appositamente per il gioco, e conterrà alcune chicche davvero divertenti, una per tutte lo zoom in tempo reale, cui si aggiungono le "solite" luci dinamiche, scrolling ultrafluido, variazioni climatiche in tempo reale, particelle, esplosioni e tutto il resto.
Il giocatore potrà scegliere lo stile che più lo attrae: affrontare la storia nei panni di un classico avventuriero, oppure optare per un approccio più orientato all'azione. In entrambi i casi dovrà esplorare il reame fantasy di Rywennia, interagendo con i numerosi personaggi non giocanti, visitando le oltre cinquanta ambientazioni, affrontando i trenta e passa mostri che le popolano e portando a termine le quaranta quest che lo attendono al varco. A sua disposizione ci saranno oltre cento armi, cinquanta incantesimi e una trentina di skill.

Se volete leggere l'intera trama del titolo in questione, puntate i vostri browser all'URL www.p3int.com/center.asp

Claudio

di andare in giudizio. Questi hanno pagato multe comprese tra i 2.500 e i 7.500 dollari a cranio. Tra le varie cose, più di mille persone che hanno usato sistemi di file sharing si sarebbero spontaneamente rivolte alle major per aderire al programma che prevede il perdono ai pentiti informatici. La crociata continua. **Kikko**

● Il wireless e la pedofilia

Il Wi-Fi, cioè la capacità di uno strumento informatico di connettersi alla rete (Internet o Intranet che sia) per mezzo di onde radio e senza l'ausilio di cavi è una tecnologia comoda e che porterà notevoli vantaggi nel medio futuro: purtroppo, non sempre è tutto oro quello che luccica! È di qualche settimana fa la notizia che ai prossimi Giochi Olimpici di Atene non sarà utilizzata questa tecnologia a causa dell'insicurezza intrinseca del protocollo che la gestisce. Quel che più fa specie in ambito di sicurezza wi-fi è la notizia giunta da Toronto, dove un uomo è stato beccato in flagranza di reato mentre si aggirava per la città con un portatile alla ricerca di un segnale wireless cui agganciarsi per connettersi a Internet e "scroccare" letteralmente la connessione a qualche ufficio, tutto ciò al fine di scaricare spudoratamente dalla rete immagini di carattere pedo-pornografico. La cosa peggiore di questa tipologia di criminali (perché di questo si tratta!) è che risulta difficilmente individuabile a causa del fatto che il monitoraggio dei siti pedofili permette di recuperare la fonte di aggancio alla rete ma non un suo fruitore esterno. Questo significa che se non fosse stato colto in fragranza di reato, probabilmente le forze dell'ordine canadesi sarebbero andati a prendersela con l'azienda che in quel momento stava fornendo inconsapevolmente banda allo sconosciuto. D'altra parte, esistono diversi strumenti in mano agli amministratori di sistema (il cui aggiramento richiederebbe una notevole conoscenza del funzionamento dei protocolli e delle strutture di rete) per monitorare e chiudere ogni connessione non autorizzata. Di chi è quindi la colpa dell'accaduto? Di nessuno, della fragilità e della giovinezza della tecnologia wireless, oppure del

Siete pronti per la disattivazione?

All'inizio del XXII secolo l'umanità ha assistito a una incredibile accelerazione nello sviluppo della nanotecnologia (e io che credevo che ci saremmo arrivati prima, NdCT): il risultato è stato la creazione di una nuova e sofisticata Intelligenza Artificiale, i droidi, il cui primo impiego è stato il rimpiazzo dei lavoratori umani nei compiti più duri e pericolosi. All'euforia per le nuove scoperte è rapidamente subentrata la paura per la nascita di una potente organizzazione terroristica chiamata Day of Reckoning, che ha investito numerose risorse, sia monetarie che scientifiche, nello sviluppo di pericolosi droidi kamikaze, con l'obiettivo dichiarato di destabilizzare l'equilibrio mondiale e far sciogliere le Nazioni Unite. Mentre i capi di governo cercano una soluzione al problema, un'ondata di sconvolgenti attacchi lanciati al cuore delle istituzioni sembra mettere in serio pericolo l'equilibrio e la pace mondiale... Per fortuna, un gruppo di scienziati della International Cybernetic Center ha messo a punto uno speciale droide in grado di disattivare i kamikaze, che viene quindi inviato nelle basi terroristiche per neutralizzare le minacce cibernetiche. L'operazione "DEactivation" ha inizio...

A questo punto credo che sia tutto chiaro: il giocatore prenderà i comandi di uno dei droidi antiterrorismo, che dovrà condurre in numerose missioni sparse ai quattro angoli del globo per far fuori i cattivi, liberare i buoni e riportare la pace. Il successo in una missione darà al droide un tot di punti premio, calcolati sulla base di numerosi parametri: obiettivo primario raggiunto, obiettivi secondari, numero di droidi nemici eliminati, ostaggi liberati, ecc. Con questi "crediti" sarà possibile migliorare il proprio robottino e costruirne di migliori e più potenti.
DEactivation si propone come mix di strategia e tattica, puzzle da risolvere e azione: quindici livelli di gioco, nemici sempre più "intelligenti", il tutto miscelato in una grafica e un sonoro tridimensionali di buon livello. Il titolo dovrebbe vedere la luce nelle prossime settimane.

Claudio

Debutta Windows XP Game Advisor

All'inizio di dicembre ha aperto i battenti un nuovo servizio di Microsoft per gli utenti del suo sistema operativo, chiamato Windows XP Game Advisor. Si tratta di un servizio online, completamente gratuito, pensato per chi desidera avvicinarsi al mondo dei videogiochi senza saper bene da che parte cominciare (e non gli viene in mente di comprare TGM!).
Una piccola applet visualizza, sulla base della fascia d'età e della tipologia di gioco preferito, un elenco di titoli disponibili sul mercato, e verifica - tramite un minuscolo benchmark online sviluppato dalla FutureMark (la stessa di 3DMark03) - se il proprio PC sia in grado o meno di far girare il gioco scelto; in caso di "insuccesso" del test, vengono forniti alcuni consigli su come aggiornare il proprio hardware.
Nonostante non sia stato reso noto il meccanismo con il quale i vari titoli vengono inseriti nel database di Microsoft (pagando una quota di iscrizione? In base alla qualità del gioco?), l'iniziativa è comunque interessante e lodevole. Pur non essendo un servizio pensato per chi di questo argomento ne capisce abbastanza, potrebbe aiutare - e non poco - a sdoganare il videogioco in quanto tale, allontanandolo dai soliti e beceri luoghi comuni che sempre più spesso l'accompagnano e avvicinandolo di più alle famiglie. Staremo a vedere. A ogni modo, se siete curiosi di provarlo, trovate il Windows XP Game Advisor alla pagina www.microsoft.com/windowsxp/games/gameadvisor/default.asp

Claudio

Silurato Harpoon IV

Dopo qualche mese di silenzio quantomeno sospetto, nelle scorse settimane è arrivata la conferma da parte di UbiSoft che lo sviluppo di Harpoon IV (http://harpoon4.ubi.com) è stato definitivamente interrotto. "UbiSoft è impegnata nello sviluppo dei migliori titoli di sempre, comprese le simulazioni militari; sfortunatamente, il progetto Harpoon IV non raggiungeva questo obiettivo. A nostro giudizio, la qualità del prodotto non sarebbe mai stata tale da soddisfare le aspettative dei giocatori", ha commentato Tony Kee, presidente della divisione marketing del publisher francese.
Il simulatore di battaglia navale firmato Larry Bond (un famoso esperto bellico) avrebbe contenuto più di mille navi, sottomarini e aerei degli eserciti di Stati Uniti, (ex) Unione Sovietica, Gran Bretagna, Canada, Francia, Svezia, Belgio, Spagna, Norvegia, Finlandia, Danimarca... Come recita la tagline del sito, "se ha galleggiato o volato tra il 1984 e il 2000, allora molto probabilmente si trova anche in Harpoon 4"! Gli scenari sarebbero stati ambientati in una fedele ricostruzione del Nord Europa, creata utilizzando immagini prese dal satellite; a questo si sarebbe aggiunta la possibilità di personalizzare il display a video con diverse informazioni: armi, sensori, dati radar, ecc. Il già ricco database di unità da combattimento presente nel gioco si caratterizzava per l'architettura aperta, che avrebbe consentito ai giocatori più sfegatati di aggiungere nuove navi, aerei o sottomarini da far scontrare negli scenari personalizzati realizzati con il potente editor incluso nel gioco. La speranza, si sa, è sempre l'ultima a morire: pare che siano in corso delle trattative per rilasciare il codice sorgente di Harpoon IV a un gruppo di programmatori non professionisti legati alla community della serie, che potrebbe mettersi di buzzo buono e decidere portarlo a termine. Vi terremo aggiornati sugli sviluppi della vicenda.

Claudio

sys-administrator che non ha vigilato a sufficienza sulla rete di cui aveva responsabilità?

Kikko

● Longhorn giá piratato

Come penso molti di voi sapranno già, il prossimo sistema operativo di casa Microsoft si chiamerà Longhorn e verrà commercializzato a partire dal prossimo 2005. Nonostante tale data sia molto in là nel tempo, è risalente a qualche giorno fa (scriviamo a metà dicembre) la notizia che in un centro commerciale della Malesia, più precisamente nella cittadina di Johor Baharu, alcuni cyberpirati stiano distribuendo una versione piratata di Longhorn alla modica cifra (per noi) di 1,58 dollari. Ovviamente, visto lo stato ancora acerbo della programmazione, tale versione dubito possa risultare più stabile e performante di una qualsiasi alpha in giro per la rete. Com'è possibile però che alcune persone siano riuscite a mettere le mani sull'embrione di Loghorn fino a distribuirlo con tanta facilità in un centro commerciale? Come detto, il software piratato è una versione ultra-preliminare del prossimo OS targato Guglielmo Cancelli, distribuita per dimostrazione a una conferenza di programmatori Microsoft a Los Angeles lo scorso ottobre: secondo quanto riferito all'agenzia Reuters dal legale di Microsoft Corporate, Jonathan Selvasegaram, "Il software presente sui CD pirata è ben lungi dall'essere un prodotto finito. Anche se funziona per qualche tempo, credo sia molto rischioso installarlo su un computer a casa".

Kikko

● Vocaloid, ovvero il computer che canta

Questa è grossa, ragazzi! Dopo che la trasformazione del computer da oggetto misterioso a fenomeno di massa ha permesso alla gente di ascoltare e duplicare (illegalmente) la musica senza pagare, ora sembrerebbe quasi arrivato il momento in cui il nostro amico al silicio potrà eliminare dalla faccia della terra il nemico più grosso del genere umano: il cantante! Scherzi a parte, una delle sfide più complesse e mai vinte (fin ora) della tecnologia è sempre stata la fedele riproduzione della voce umana.

VOCI DI CORRIDOIO

Driver 3 cambia nome e saluta il PC

Dopo lo splendido Driver (regalato da TGM lo scorso giugno, NdCT) la allora Infogrames decise - ahimè - di non produrre il seguito per PC, ma di limitarlo alla sola versione PS2. Sorte diversa sembrava riservata all'inevitabile Driver 3, per il quale da tempo si parla di un possibile futuro anche su piattaforma Windows. La situazione, purtroppo, sembra essere cambiata.

Nelle scorse settimane Atari ha infatti annunciato il cambio di nome del gioco, che da Driver 3 diventa Driv3r; nella stessa occasione, ha snocciolato il lungo elenco di star di Hollywood che presteranno la loro voce al gioco, ossia:
- Michael Madsen - visto in Le Iene e Kill Bill, ha già lavorato nel mondo dei videogiochi per True Crime: Streets of LA: darà la voce a Tanner, il protagonista;
- Ving Rhames - lo splendido Marcellus Wallace di Pulp Fiction e l'agente Luther Stickell di Mission Impossible, sarà la voce di Tobias Jones, partner di Tanner;
- Mickey Rourke - non serve neppure dire in quali film è apparso... cito giusto l'ultimo, C'era una volta in Messico: suo il ruolo di Jericho, il leader dell'organizzazione criminale di auto rubate che Tanner e il suo collega dovranno sgominare;
- Michelle Rodriguez - l'atletica ragazza di Girlfight, The Fast and the Furious, Resident Evil e il recente S.W.A.T.: sarà Calita, la sensuale capoccia della più importante banda dedita al furto d'auto in quel di Miami.

Nel comunicato stampa, oltre a questo corposo elenco, non si fa menzione di una possibile versione PC, indicando solo PS2 e Xbox come piattaforme supportate. Speriamo che cambino idea!

Claudio

Kill.switch sarà sviluppato dai Bitmap Bros!

Indovinate un po'? Una delle software house più famose degli anni Ottanta, da qualcuno addirittura venerata per la sua capacità di realizzare videogiochi indimenticabili (Speedball e Xenon, solo per citarne un paio), dopo il non memorabile strategico in tempo reale World War II Frontline Command sta attualmente lavorando alla conversione per PC di kill.switch (www.killswitch.com), tactical shooter della Namco già uscito per PSX, PS2 e Xbox.

Kill.switch dovrebbe vedere la luce all'inizio di quest'anno: nel gioco, impersoneremo un soldatone tutto muscoli e addestramento impegnato in operazioni segrete nei punti più caldi del globo, come Medio Oriente, Mar Caspio, Corea del Nord, ecc. Missione dopo missione, ci verrà svelata l'identità del nostro alter ego digitale (con alcune intriganti sorprese che non vi voglio svelare, se non l'avete già giocato) e le reali motivazioni che stanno dietro il nostro ingaggio.

Una trama non certamente eclatante e originale, per un titolo d'azione mista a stealth che vanta un'intelligenza artificiale dei nemici particolarmente sviluppata (così almeno ci viene detto), grazie alla quale i nostri avversari si comporteranno in maniera assai realistica, sfruttando tutto quello che anche lo stesso protagonista ha a disposizione per colpire e difenderci. Nella campagna single player potremo visitare ben diciotto scenari differenti sparsi in tutto il globo. Nel tentativo di differenziarlo dalla massa di titoli analoghi già presenti sul mercato, uno dei punti forti di kill.switch dovrebbe essere la varietà di posizioni di attacco e "copertura" dal fuoco nemico offerta dalle numerose mosse del personaggio principale. Basterà?

Claudio

La SI Games si dà all'hockey

Dopo la rottura con Eidos, la Sports Interactive (www.sigames.com) ha stretto un accordo con SEGA Europe Ltd., la quale si occuperà della distribuzione del suo nuovo manageriale ambientato nel mondo dell'hockey su ghiaccio. Eastside Hockey Manager: Franchise Edition è sviluppato internamente da un team di appassionati di questo sport, capitanati da Risto "Riz" Remes (già creatore del primo Eastside Hockey Manager, gioco freeware di parecchio tempo fa) e promette di portare con sé la profondità e il realismo che i fedelissimi della serie Championship Manager/Scudetto conoscono bene. Faranno la loro comparsa tantissime leghe e squadre delle divisioni presenti in tutto il mondo, ci sarà un ricchissimo database di giocatori con statistiche e tratti caratterizzanti della personalità e le immancabili problematiche legate alla gestione di un team: mercato giocatori, budget, allenamenti, ecc.

Miles Jacobson, Managing Director della Sports Interactive, ha commentato: "dopo aver dato un'approfondita occhiata ai numerosi partner disponibili per la pubblicazione di questo titolo, abbiamo scelto SEGA perché la riteniamo più adatta a fornire al gioco l'attenzione e la cura che si merita. Riz e la sua squadra hanno fatto un eccellente lavoro, e sta a noi adesso far sì che ogni appassionato di hockey del mondo sappia che sta per uscire Eastside Hockey Manager".

Per la cronaca, Eastside Hockey Manager: Franchise Edition sarà il primo titolo non calcistico della SI Games, e dovrebbe vedere la luce a metà della prossima primavera. Li attendiamo al varco...

Claudio

I moderni sintetizzatori elettronici sono in grado di riprodurre la maggior parte degli strumenti musicali in commercio, anche se l'orecchio fine può essere in grado di svelarne le sottili differenze d'onda. Quando si parla di sintetizzatori vocali, però, ci si deve fermare alla piattezza di una voce metallica che non è stata fino a ora in grado di ricalcare efficacemente tutte le variazioni di modulazione e tono particolari dei suoni prodotti dalle corde vocali. La britannica Zero-G e il colosso giapponese Yamaha lanceranno però a giorni la prima versione di Vocaloid, un sistema potenzialmente rivoluzionario che promette di ricreare la voce umana con la stessa facilità e lo stesso realismo con il quale i sintetizzatori elettronici riproducono il suono di oboe e contrabbassi.

Il lancio avverrà durante la convention annuale del NAMM (l'organizzazione internazionale dei prodotti musicali) in quel di Los Angeles. Le prime demo del software sono già state ascoltate da molti, che giurano d'aver assistito a qualcosa di veramente impressionante: Vocaloid sarà praticamente indistinguibile da un cantante in carne e ossa. Il target iniziale sarà senza dubbio composto da quei compositori semi-professionisti che non si possono permettere l'affitto di un cantante per il test dei loro brani durante la fase creativa. "D'ora in avanti avranno a disposizione, ventiquattro ore su ventiquattro, sette giorni alla settimana e a costo zero, un vocalist che può cantare letteralmente ogni cosa, dai madrigali di Monteverdi ai sonetti sconci", garantiscono quelli di Zero-G. Ovviamente, verranno messe in commercio diverse versioni che differiranno sia nel sesso del cantante che nel timbro e nella vena interpretativa (boccheggiante, soul, soft,...) con artisti semisconosciuti che hanno prestato la loro voce al progetto. Le reazioni del mondo della musica, e dei cantanti principalmente, non si è fatta attendere.

Michael Stipe, cantante dei REM, ha così commentato: "Se qualcuno fra 250 anni utilizzasse la mia voce per pubblicizzare, che so, soia organica in un porto di Marte, beh, la cosa mi darebbe fastidio". Come dargli torto?

Kikko

L'angolo del pacco (Galactic Civilizations, Rise of Nations, Silent Storm)

Stardock Software ha annunciato Galactic Civilizations: Altarian Prophecy, la prima espansione ufficiale per il suo curioso ma avvincente strategico spaziale; il pacco, che richiederà il gioco originale per poter funzionare, dovrebbe essere messo in commercio a febbraio a una ventina di dollari, e conterrà numerose mappe pre-generate, nuovi editor di scenari e una campagna single player. In Altarian Prophecy il giocatore intraprenderà un lungo viaggio che lo porterà alla risoluzione del mistero che circonda le origini di Altaria, una civiltà i cui tratti caratteristici sono misteriosamente simili a quelli umani; in questo peregrinare incontrerà due nuove civiltà, i Kork e i Drath, che conoscono i segreti del passato di Altaria, ma anche la risposta alla profezia che predice la distruzione della galassia. Come si suol dire in questi casi, la trama si infittisce...

Passiamo a Rise of Nations, lo strategico della Big Huge Games che, com'è giusto che sia, non si farà mancare il suo bel pacco aggiuntivo. Intitolato Throne and Patriots, l'add-on dovrebbe vedere la luce questa primavera e conterrà sei nuove nazioni giocabili, che si vanno ad aggiungere alle dodici presenti nel gioco originale; ci saranno inoltre più di venti unità da combattimento, nuove campagne single player, una per ogni nazione e un inedito sistema di gestione autonoma dei governi, che influenzerà lo sviluppo di uno stato nel corso degli anni. A tutto questo si aggiunge un nugolo di scenari basati su avvenimenti e conflitti realmente accaduti. Mica male!

Chiudiamo l'angolo di questo mese con l'add-on per Silent Storm, lo strategico a turni della Nival Interactive, intitolato Sentinels. La storia è ambientata qualche anno dopo la guerra combattuta nel gioco originale: il "Martello di Thor" risorge dalle proprie ceneri e si prepara nuovamente a minacciare l'umanità; per questo motivo, i veterani delle missioni originali si troveranno riuniti per contrastare il male che incombe... Il nome che si sono scelti è "Sentinelle". Ci saranno nuove ambientazioni (deserti, miniere abbandonate, complessi industriali), un inedito sistema di acquisto e gestione dell'arsenale bellico, l'aggiunta del fattore "affidabilità" delle armi, che possono incepparsi e persino rompersi, nuovi obiettivi delle missioni (tra cui infiltrazione, demolizione e omicidio) e un generico miglioramento della stupidità artificiale degli avversari.

Claudio "Pac-Man" Todeschini

Un nuovo Jagged Alliance in arrivo!

Notizia davvero importante per i numerosi fanatici della serie: la Strategy First ha infatti stretto un accordo con la i-Deal Games per portare alla luce Jagged Alliance 2: Wildfire (www.ja2.ideal-games.com). Vediamo un po' di che si tratta: l'economia di Arulco è collassata, e la nazione è diventata un ricettacolo di cartelli della droga. L'esportazione di metalli preziosi, quello che prima era alla base dell'economia di Arulco, non è altro che una copertura per il commercio di stupefacenti con il Nord America. Gli sforzi "diplomatici" delle agenzie antidroga statunitensi sono stati vani e si è quindi resa necessaria un'operazione più efficace: al comando di un piccolo gruppo di mercenari scelti, il giocatore dovrà infiltrarsi in Arulco ed eliminare i trafficanti e i membri al governo che li appoggiano.
Wildfire inserisce numerosi elementi di novità rispetto alla serie originale: miglioramenti e restyling di tutte le strutture all'interno del gioco, ora molto più realistiche; elementi del terreno e del paesaggio (alberi, erba, cespugli), che permettono di nascondersi e di aggiungere ulteriori componenti tattiche al combattimento; ogni installazione militare ha inoltre incrementato le proprie capacità difensive con campi minati, torrette, filo spinato e illuminazione perimetrale. Infiltrarsi, insomma, sarà meno semplice rispetto al passato... Le armi sono state ridisegnate in maniera più realistica e meglio bilanciata: fanno la loro comparsa nell'arsenale di gioco l'USP, Uzi, UMP, MP5A3, Mini-30, HK33, G36, MP7, MSG90, AN-94, RPK, V-94, VAL e VSS. È stata aumentata l'importanza delle sotto-quest, così come il numero di nemici da affrontare; tra i PNG troviamo alcuni boss mafiosi che hanno una forte influenza nell'economia di Arulco. Serve aggiungere altro?

Claudio

Risorge Imperium Galactica 3!

La storia di questo strategico in tempo reale ambientato nello spazio è piuttosto travagliata: intitolato inizialmente Imperium Galactica 3, è stato successivamente rinominato Galaxy Andromeda, poi cancellato e infine riportato in vita sotto il nome di Nexus.
Il publisher belga HD Interactive ha deciso di recuperare quel che rimaneva del gioco e di metterlo nuovamente nelle mani della Mithis Games, che ne completerà lo sviluppo in tempi - speriamo - ragionevoli, così da farlo arrivare sugli scaffali dei negozi entro il prossimo settembre (a meno di nuovi colpi di scena...).
Tra le principali caratteristiche di Nexus troviamo una campagna principale con sei storie parallele (chissà che cosa significherà, di fatto), missioni dettagliate affiancate da altre generate casualmente dal computer, un modello fisico delle astronavi molto sofisticato e oltre cento pianeti e venti sistemi solari da esplorare. Saranno inoltre presenti sei diverse razze aliene da conoscere e affrontare, decine e decine di astronavi che possono essere personalizzate in dettaglio (modificandone le armi, ad esempio) e oltre cinquanta personaggi umani e alieni con cui interagire nel corso delle missioni.

Claudio

● Creative sposa ATi

Il mondo è ciclico. Le cose nascono, vivono e muoiono quando qualcuno prende il loro posto. Poche cose resistono al tempo con così tanta costanza, alla pari del provato tifo di fede nerazzurra di alcune delle persone che mi circondano! Lo stesso discorso non si può fare analizzando l'andamento del mercato delle schede video degli ultimi due lustri. Inizialmente venne Matrox, poi surclassata da 3Dfx agli albori dell'accelerazione 3D. Gli ultimi anni hanno visto il predominio di nVidia con la famiglia GeForce, che ha quasi monopolizzato il mercato fino a qualche mese fa. Ultimamente, però, mi pare che il vento stia cambiando a favore di ATI.
A riprova di quanto dico, vi porgo su un piatto d'argento la notizia per cui anche Creative (storicamente legata prima a 3Dfx e poi a nVidia) si sia decisa finalmente a commercializzare in Usa e in Europa una gamma di schede basate sui chip ATI Radeon 9800XT, Radeon 9600XT e Radeon 9200. Dopo ASUS, anche Creative sembra credere alla politica espansionistica di ATI, che sta rosicchiando fette di mercato sempre più ampie alla diretta concorrente nVidia, esattamente come quest'ultima fece a suo tempo nei confronti di 3Dfx. Creative, al pari di quanto fatto da ASUS, non interromperà la produzione di schede video basate su chip nVidia, della quale è storica partner commerciale. Non avrebbe infatti senso per un'azienda importante come Creative interrompere la commercializzazione di prodotti nVidia, che stanno ottenendo in ogni caso un discreto successo sul mercato. Come risponderà la grande nVidia, già sotto pressione per le polemiche esplose dopo il caso 3DMark? Ci sarà da attendersi una reazione d'orgoglio che produrrà schede grafiche migliori di quanto visto con la serie FX? Speriamo, per il bene di tutti e della concorrenza utile al consumatore.

Kikko

● Nessuno come il GameBoy Advance

Notizia breve giusto per informarvi su come Nintendo, sebbene alle strette per le non brillanti vendite del Cubetto, abbia di che sorridere quando deve

VOCI DI CORRIDOIO

Tris d'assi per la PlayLogic Interactive

La casa di distribuzione olandese PlayLogic (www.playlogicinternational.com) ha annunciato la bellezza di tre nuovi titoli in arrivo per quest'anno. Cominciamo con Project Snap, che verrà rilasciato per PS2 Online, Xbox Live! e PC, del quale non vengono però fornite altre informazioni. Possiamo parlare più diffusamente invece del seguito di Alpha Black Zero, sparatutto in soggettiva mosso dal motore di Serious Sam, che rispetto all'originale (non ancora uscito, NdCT) conterrà alcune novità di rilievo come l'aggiunta di veicoli e la presenza di "missioni ancora più avvincenti". Il giocatore vestirà i panni del tenente Kyle Hardlaws, comandante di una squadra d'elite di soldati super addestrati e cattivissimi, che hanno il compito di "risolvere" - potete immaginare in che modo - complicati conflitti politici esplosi su pianeti ribelli sparsi per il cosmo. Per ottenere la vittoria sarà necessario utilizzare tattica, saper pianificare e coordinare l'azione del proprio team e spremere al massimo le abilità di ciascuno dei suoi membri.

Chiudiamo questa mini rassegna parlando di Inuits, sviluppato dalla Widescreen Games, previsto sia per PlayStation 2 che per PC per la fine dell'anno. Si tratta di un arcade adventure in terza persona, ambientato in un mondo fantastico la cui pace e serenità sono minacciate da una strega chiamata Suko. Il giocatore vestirà i panni di un giovane sciamano di nome Iru, unico sopravvissuto alla distruzione del proprio villaggio, i cui abitanti sono stati trasformati dalla malvagia strega in altrettante statue di ghiaccio. Il nostro eroe decide così di intraprendere un lungo e periglioso viaggio che lo porterà a confrontarsi direttamente con Suko. Oltre alle armi che un buon sciamano non può non portare con sé, Iru avrà a disposizione incantesimi e magie appresi dagli spiriti incontrati nel suo peregrinare.

Claudio "Oops! I did it again" Todeschini

Codemasters si assicura Perimeter

Il publisher inglese si è accaparrato i diritti per la distribuzione su tutto il globo di Perimeter, strategico in tempo reale ad ambientazione fantascientifica sviluppato dalla russa K-D LAB e in uscita questa primavera.
Siamo nel solito, remoto futuro nel quale l'umanità è stata costretta suo malgrado ad abbandonare la Terra in cerca di un nuovo mondo che la possa ospitare; nel corso del lungo viaggio interstellare, gli incrociatori dovranno di tanto in tanto fermarsi su qualche pianetucolo per spremerne tutte le risorse possibili, al fine di poter proseguire nel viaggio. E se il pianeta risultasse popolato da qualche civiltà sconosciuta, vorrà dire che non ci si tirerà indietro di fronte agli scontri che attendono i coloni! L'espediente di ricercare pianeti dai quali estrarre il "carburante" per il viaggio è quantomeno interessante e offre un simpatico diversivo alle solite missioni "distruggi tutte le postazioni nemiche".

Il perimetro di cui si parla nel titolo fa riferimento al campo di forza che il giocatore può disporre sul terreno al fine di bloccare gli avversari che cercano di avvicinarsi alle sue unità; il contro di una simile struttura è che consuma - lentamente, ma inesorabilmente - proprio le risorse che si stanno cercando faticosamente di accumulare. L'energia raccolta consentirà, tra le altre cose, di trasformare alcune unità in altre più potenti: ad esempio, i soldati e gli ingegneri possono essere modificati e combinati tra loro per ottenere ibridi specializzati. La peculiare trama di Perimeter dovrebbe consentire una grande varietà di territori e ambientazioni; non mancherà la possibilità di ingaggiare furibonde battaglie in multiplayer, sia su rete locale che globale.

Claudio

World Championship Rugby

Si profila una stagione particolarmente interessante per gli amanti della palla ovale: oltre ai "soliti" NFL di EA Games, infatti (che però si occupano di football americano), sono in arrivo un paio di titoli da tenere d'occhio: oltre al già annunciato Pro Rugby Manager della Cyanide troviamo infatti World Championship Rugby della Swordfish Studios, in uscita a marzo per PlayStation 2, Xbox e PC. Si tratta di un titolo dichiaratamente arcade che vanterà la presenza delle venti squadre che hanno partecipato alla fase finale dei campionati del mondo del 2003. Oltre quattrocento animazioni in motion capture per il movimento dei giocatori, deterioramento del campo da gioco e "ingozzamento" delle divise nel corso del match sono solo alcune delle feature di WCR.
"World Championship Rugby diventerà il nuovo punto di riferimento nel genere", ha commentato Larry Sparks, vicepresidente del marketing di Acclaim, che si occuperà di pubblicare il gioco; "lo stesso team ha già lavorato in precedenza per Jonah Lomu Rugby".
"È bello lavorare con un publisher che condivide la nostra passione per questo sport", ha detto Trevor Williams, manager della Swordfish; "ci siamo molto divertiti a sviluppare JLR; con la nostra tecnologia all'avanguardia, realizzare un titolo di rugby per le console di prossima generazione sarà ancora più eccitante. Ci siamo impegnati affinché che World Championship Rugby mantenga la promessa di essere il miglior titolo di rugby presente sul mercato".

Maggiori informazioni sul sito ufficiale,
www.worldchampionshiprugby.com
Claudio "Bulldozer" Todeschini

invece valutare i risultati ottenuti dalla console portatile per eccellenza, vale a dire il GameBoy Advance, ora giunto alla bellissima (a mio modesto avviso) versione SP. Secondo alcuni studi economici apparsi in Internet, pare sia stato calcolato che gli introiti di Nintendo, per quanto concerne hardware e software collegati allo storico portatile, superino gli 1,6 miliardi di banconote verdi, andando a costituire un capitale che và ben oltre i guadagni di qualsiasi altro mezzo d'intrattenimento esistente. La stessa Hollywood non può competere con le cifre di Nintendo, nemmeno aggiungendo ai proventi delle sale cinematografiche quelli derivanti dalla vendita di varie forme di merchandising. Nell'anno appena concluso Nintendo dovrebbe aver toccato quota 9 milioni di GBA venduti nel solo territorio americano (erano 7 milioni a metà novembre, ma col Natale di mezzo...), andando a raggiungere lo stesso numero di stupidaggini profuse dal Toso nel giro di una giornata lavorativa! Evviva!
Kikko

● Toshiba e l'autoriciclaggio

Non mi ero ancora ripreso dallo sconvolgimento di aver scoperto che in Thailandia è stato imposto ai dipendenti pubblici di scrivere con carattere più piccolo per risparmiare carta, che mi sono imbattuto in una trovata di Toshiba davvero incredibile! Il colosso giapponese ha inventato un particolare toner dosato d'inchiostro simpatico che può essere reso invisibile mediante l'apporto di una certa quantità di calore.
Insieme ai suoi nuovi toner per stampanti laser, chiamati "e-blue", Toshiba vende un dispositivo che è in grado, dopo pochi minuti di trattamento termico a 140 gradi centigradi, di restituire fogli bianchi e pronti per essere nuovamente stampati. I toner e-blue avranno inizialmente mercato solamente in Giappone e nella versione bianco e nero, mentre la tecnologia e-blue a colori dovrebbe vedere la luce all'inizio dell'anno prossimo. Provate a pensare a quanta carta consumate in una giornata e quanta di questa potreste riciclare con notevole risparmio di denaro e risorse ambientali! E se riuscissimo finalmente a far

Sonic debutta su PC!

Se possedete un Dreamcast non è escluso che ci abbiate già giocato; in caso contrario, la cosa potrebbe essere interessante. Sega ha annunciato per i prossimi mesi l'uscita di Sonic Adventure DX Director's Cut per PC (www.sega.com/sonic), del quale è stato recentemente rilasciato un demo interamente in giapponese.
Si tratta, in buona sostanza, di una riedizione che offrirà - rispetto all'originale - una grafica migliorata (e vorrei vedere!) e una modalità a missioni del tutto nuova, pensata espressamente per aumentarne la longevità (eh, si sa che gli utenti PC sono più esigenti!).
La storia è ambientata sul pianeta Terra, che vede il ritorno del malvagio Dottor Robotnik, desideroso come al solito di avviare i suoi loschi piani di conquista del mondo ("io difenta patrone ti monto!") creando una visione distorta di Robotnikland; il suo folle piano prevede di utilizzare degli smeraldi per dare energia e potenza al mostro Chaos, che cresce ogni volta che consuma una di queste magiche pietre preziose. Sonic si trova suo malgrado nel bel mezzo del macchinoso complotto, e dovrà venirne a capo facendosi aiutare dai suoi amici più fedeli. Le ambientazioni sono quelle tipiche delle avventure della serie: colori sgargianti, livelli progettati apposta per correre, rotolare e saltare, trampolini che portano a stanze segrete piene di bonus, anelli da raccogliere e un sacco di animaletti carini da strappare dalle grinfie del perfido Robotnik. Sarà possibile impersonare uno dei sei personaggi disponibili, ciascuno dotato di skill e abilità peculiari, affrontando i cinquanta livelli complessivi con tanto di schermi bonus, mini-game nascosti e gli immancabili boss finali. Per sbloccare i mini giochi sarà necessario terminare il livello principale con tutti i personaggi o completare le sessanta missioni della modalità omonima.

Claudio

SiN ritorna? No. Peccato...

Un titolo veramente geniale per una voce di corridoio piccola piccola, ma che almeno placherà la curiosità di quanti, come me, in questi anni hanno sempre aspettato il ritorno del colonnello Blade e degli HardCorps, la sua squadra votata alla lotta contro il crimine.
In un post sul forum di Shacknews, Tom "ParadoX" Mustaine della Ritual, la software house che ha sviluppato il primo SiN (strepitoso sparatutto in soggettiva mosso dal motore di Quake II), mette in evidenza il tentativo mai andato a buon fine di generare sufficiente interesse nei publisher per un seguito del gioco. Ecco quanto affermato da Mustaine: "Stavamo lavorando a SiN 2, ma non c'era alcun publisher interessato alla cosa, non con le condizioni attuali del mercato. Avevamo anche un demo con una tecnologia decisamente avanzata, superiore a quella di Quake 3. Chissà, forse potrà ripresentarsi l'occasione in futuro, tra qualche anno, alla prossima tornata di "rispolveriamo le vecchie glorie". Ma fino a quel giorno...". Sigh...

Claudio "unforgivable sinner" Todeschini

Nasce la Star Mountain Studios

Tre ex sviluppatori della Vivendi Universal Games hanno deciso di abbandonare il colosso dell'intrattenimento per formare un proprio studio di produzione, chiamato Star Mountain Studios.
Richard Sternberg, ex artista e animatore che ha lavorato a numerosi titoli della serie Knowledge Adventure sarà il presidente della software house; a dargli man forte ci sono Briar Lee Mitchell, illustratrice e sceneggiatrice, che ha già lavorato con la Lucasfilm per "The Life and Times of Albert Einstein" e ha svolto incarichi di secondo piano per Pinky and the Brain (il cartone animato Mignolo e il Prof., da noi), Quest for Camelot e Major Damage. Il terzo del gruppo è Adam Ryan, che ha collaborato a The 7th Guest e Command & Conquer.
La Star Mountain Studios ha già rilasciato Weird Helmet, un puzzle a labirinti nel quale il giocatore deve trovare la via d'uscita dal dedalo cercando nel frattempo di guadagnare più punti possibile. Il gioco può essere provato online e successivamente scaricato.
Al momento la SMS ha in cantiere un'altra dozzina di titoli, più o meno dello stesso calibro, in arrivo nei prossimi mesi.
Claudio

diventare standard qualcosa di utile? **Kikko**

● Intel scommette sul wireless

In qualche Voce addietro avete letto di come la tecnologia wireless sembra stentare un pochino a imporsi per via della poca sicurezza dovuta alla giovinezza dei protocolli di connessione: contrariamente, alcune case credono fermamente nel fatto che i fruitori di wi-fi aumenteranno esponenzialmente in un prossimo futuro. Una di queste aziende è senza dubbio Intel che, dalla prima metà dell'anno appena iniziato, introdurrà nel mercato un innovativo chipset conosciuto con il nome in codice di Grantsdale, il quale consentirà agli utenti di utilizzare i propri PC per dar vita ad una rete wi-fi. Durante una recente intervista, Paul Otellini, CEO di Intel, ha chiarito che Grantsdale integrerà nel chipset le funzionalità necessarie per lavorare come un vero e proprio access point, ossia come una base-station capace di controllare l'accesso di altri dispositivi client a una cella della rete wi-fi.
Ovviamente il chipset Grantsdale è stato progettato per funzionare al meglio se affiancato da un Pentium 4 di ultima generazione (il Prescott), specialmente se dotato delle memorie DDR2.
Questa soluzione di wireless integrata non sarà certo pane per i denti delle ditte e degli uffici, a causa della complessità del management di una rete in una struttura aziendale, ma potrebbe costituire un'economica opportunità per gli home-user per connettere tra loro tutti i dispositivi intelligenti di casa, senza peraltro stendere nell'appartamento cablaggi complicati e costosi. **Kikko**

● UMTS in difficoltà

Per lo meno da noi. L'amministratore delegato di 3, Vincenzo Novari, ha annunciato con molto rammarico che la società da lui gestita non raggiungerà la quota di un milione di clienti prevista per la fine del 2003. Il prossimo obiettivo di 3 sarà invece quota 2,5 milioni di clienti entro la fine del 2004, periodo nel quale si spera che la tecnologia UMTS faccia quel balzo di diffusione che tarda a sopraggiungere rispetto a quanto previsto qualche tempo fa dagli analisti del settore. Il problema principale per la bistrattata 3 è stato causato da Nec, che ha continuamente posticipato a causa di problemi software

VOCI DI CORRIDOIO

Xenus, FPS per giornalisti in difficoltà

La Deep Shadows, software house russa che ha sviluppato Codename: Outbreak, ha in cantiere un interessante sparatutto in soggettiva intitolato Xenus. La storia inizia con la telefonata ricevuta da un certo Kevin Myers da parte della rivista per la quale lavora sua sorella, che non riesce più e mettersi in contatto con lei da oltre dieci giorni. Inviata in Colombia per un reportage scomodo, si teme per la sua incolumità. Potete facilmente intuire quello che farà il buon Kevin: salire su un aereo e fiondarsi in Colombia. Al suo arrivo si ritroverà nel bel mezzo della guerra civile che insanguina la regione da anni; la "semplice" missione di riportare a casa la sorella diventerà sempre più complicata, con la presenza a volte ingombrante di forze dell'ordine, guerriglieri, narcotrafficanti, mafia, indigeni, banditi e agenti della CIA.

La trama, sebbene ammantata di un alone di realismo, è piuttosto classica. Ben diverso è invece l'approccio al gioco: non esiste alcun livello di difficoltà e non ci sono neppure i canonici livelli. Tutto si svolge in un immenso e unico mega-scenario di 25x25 chilometri, all'interno del quale ci si può muovere in assoluta libertà. Ad agevolare gli spostamenti ci pensano i numerosi veicoli disseminati qua e là: elicotteri, automobili, carri armati.

Il gameplay promette di essere una via di mezzo tra lo sparatutto in soggettiva e l'RPG. Sarà quindi necessario parlare con i diversi personaggi (non ostili) che si incontreranno nel cammino; inizialmente. tutti saranno più o meno neutrali nei vostri confronti, ma relazionarsi con l'una o l'altra fazione farà inevitabilmente sì che ci si renda "antipatici" nei confronti delle rimanenti. Altro fattore decisamente importante ai fini del gioco è il denaro: tutto, in Xenus (e in Colombia) ha un prezzo. Armi, munizioni, veicoli, devono essere acquistati con moneta sonante. Per gli amanti della violenza, sappiate che i corpi dei personaggi sono suddivisi in sei parti diverse: i colpi sparati avranno esiti differenti a seconda del punto colpito. Non mancherà infine il multiplayer, sia cooperativo che a squadre. Il gioco dovrebbe vedere la luce entro la metà dell'anno, ma la Deep Shadows (www.deep-shadows.com) è ancora in cerca di un publisher.
Claudio

www.warnervillage.it

RONCAGLIA & WIJKANDER

STUDENT CARD 2004

IL CINEMA CONVIENE A CHI STUDIA!

WARNER VILLAGE CINEMAS PREMIA TUTTI GLI STUDENTI UNIVERSITARI CHE AMANO IL GRANDE CINEMA!

Presentando il libretto universitario e una fototessera alla biglietteria, riceverai subito la tua Student Card. Questa card ti permetterà di vedere i tuoi film preferiti, dal lunedì al venerdì, a prezzo ridotto. La Student Card è valida dal 1° gennaio 2004 al 31 dicembre 2004 in tutti i Warner Village Cinemas in Italia.

WARNER VILLAGE CINEMAS

LE FORNACI Beinasco (TO) • TORRIBIANCHE Vimercate (MI) • LE PIRAMIDI Torri di Quartesolo (VI) • LA GRANDE MELA Lugagnano di Sona (VR)
VALECENTER Marcon (VE) • BARILLA CENTER Parma • GHERLINDA Corciano (PG) • PORTO ALLEGRO Montesilvano (PE)
IL MAGNIFICO Firenze • PARCO DE' MEDICI e MODERNO Roma • METROPOLITAN Napoli • CASAMASSIMA Bari • LE VELE Quartucciu (CA)

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros. (s03)

Ritorna la System 3!

Se avete più di vent'anni e vi è capitato di toccare con mano un Commodore 64, non potete non aver mai sentito nominare la System 3. Sotto questa storica etichetta sono passati alcuni dei più grandi giochi mai visti sulla piattaforma di casa Commodore, e non solo quella: vi dicono niente i nomi International Karate + e The Last Ninja?
Ebbene, per voce dello stesso Mark Cale, fondatore della System 3 e attualmente presidente della Play It, società di videogiochi budget, lo storico marchio starebbe per tornare con dei titoli non ancora annunciati. "Il ritorno della System 3, ha dichiarato Cale, segna il nostro ritorno nel mercato dei giochi a prezzo pieno e fa parte integrante del piano aziendale della Play It dei prossimi mesi; siamo entusiasti delle vendite della collana, e questa ci pare la mossa più naturale nel tentativo di offrire ai giocatori il massimo che possano desiderare. Aspettatevi a breve annunci grandiosi!".
Tutto questo, per me che sono un nostalgico, significa come minimo un remake di The Last Ninja...
Attenzione: la "vecchia" System 3 ha preso il nome di Studio 3 qualche anno fa, e non c'entra niente con tutto questo, tanto per essere precisi..,

Claudio "Armakuni" Todeschini

In arrivo Vietcong Purple Haze

Il titolo di una delle più celebri canzoni di Jimi Hendrix accompagnerà la versione deluxe del capolavoro della Illusion Softworks, già copertina di uno degli scorsi numeri di TGM.
A partire da questo mese di gennaio, infatti, sarà disponibile Vietcong: Purple Haze, confezione extralusso che conterrà il gioco originale con tutte le patch rilasciate fino a oggi, l'espansione ufficiale Vietcong Fist: Alpha e un nuovo e potente editor di mappe che permetterà a tutti quanti di crearsi delle missioni personalizzate.
Vietcong: Purple Haze sarà venduto allo stesso prezzo con il quale è stato messo in vendita il primo Vietcong, e includerà un totale di 29 missioni single player, 17 mappe multiplayer, nuovi personaggi, nuove armi e veicoli che offriranno a tutti i giocatori numerose opportunità tattiche per affrontare i pericoli in agguato nella jungla vietnamita.

Claudio "Jethro Tull" Todeschini

l'uscita dell'avveniristico E616, terminale di punta della nuova gamma di 3 in Italia. Il gioiellino giace nei magazzini 3 da qualche settimana, nella non insignificante corposità di 500 mila esemplari semi-pronti per essere consegnati.
Ovviamente, l'assenza del cellulare di punta Nec/3 nel periodo Natalizio sarà la causa primaria del mancato raggiungimento della quota prevista da Novari e colleghi: secondo le stime, sarebbero ancora 120 mila circa i clienti che attendono la consegna di un nuovo videofonino, tra i vecchi Privilege ed Executive e i nuovi clienti TUA.

Kikko

● Take Two completa l'acquisizione di TDK Mediactive

All'inizio di settembre avevamo dato la notizia dell'acquisizione di TDK Mediactive a opera della Take Two Interactive, publisher californiano sotto le cui mani sono passati World Racing, The Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean, The Land Before Time, Robotech e via di questo passo.
I termini dell'acquisizione sono cambiati rispetto a quanto annunciato allora, principalmente per via del fatto che sono scaduti per TDK i diritti per la pubblicazione dei prossimi videogiochi ispirati a Shrek, della DreamWorks. La Take Two ha acquistato la TDK Mediactive più o meno per 12.8 milioni di dollari, così suddivisi: 0.55 dollari per azione per ciascuna delle 23.005.885 azioni (per un totale di 12.6 milioni), più duecentomila dollari per opzioni sul rimanente stock azionario.
Jeff Lapin, CEO di Take Two, ha commentato dicendo che «l'aggiunta del marchio TDK, così consolidato nel settore mass market e dei giochi per bambini, permetterà alla Take Two di diversificare e ulteriormente ampliare la propria offerta di prodotti. Crediamo inoltre che la nostra esperienza e capacità nel settore sviluppo e marketing daranno un grosso aiuto ai titoli TDK, così come le nostre risorse nella distribuzione».
Con effetto immediato, terminano molti degli accordi tra la TDK e la Mediactive, mentre la TDK Mediactive cambierà nome in Take-Two Licensing. **Claudio**

VOCI DI CORRIDOIO

Unreal II Special Edition

Atari ha mantenuto la promessa di sviluppare la modalità multiplayer per Unreal 2 The Awakening, disponibile sia come add-on gratuito (che i possessori del gioco originale potranno scaricarsi con comodo da casa) sia come bundle all'interno di una edizione speciale che dovrebbe essere messa in vendita proprio in questi giorni.
Oltre alle canoniche sfide in Rete, l'add-on prevede una modalità XMP, nella quale i vari team impegnati nella pugna potranno guidare dei veicoli; le squadre dovranno combattere per il controllo delle fonti energetiche che permettono ai loro mezzi di funzionare e controllare i vari punti di dispiegamento sparsi per le mappe; il team che per primo si impossessa di quattro artefatti avrà la vittoria. Maggiori informazioni sul sito www.unreal2.com

Claudio

I Pirati di Sid Meier

Tempo di remake: dopo quello appena annunciato di A Bard's Tale da parte di Acclaim e della inXile Entertainment di Brian Fargo, è il turno di un altro grande classico, Pirates! di Sid Meier. Atari e Firaxis hanno infatti deciso di riprendere in mano il vecchio gioco di ruolo piratesco del creatore di Civilization per realizzarne una versione riveduta e corretta, in linea con le produzioni più recenti.
La decisione rientra nell'ambito di un più ampio accordo di collaborazione tra le due società, che nei prossimi anni si concretizzerà in progetti non ancora annunciati relativi a Civilization, e nel rifacimento di alcuni dei titoli realizzati da Meier in passato.
Per quanto riguarda Pirates!, in particolare, è lo stesso game designer a puntualizzare che «siamo arrivati a un punto in cui ha effettivamente senso re-immaginare il gioco per il ventunesimo secolo», suggerendo un azzardato paragone con GTA III e il suo gameplay aperto; anche in Pirates!, infatti, il giocatore doveva girare i mari in lungo e in largo in cerca di avventure. Stando a quanto riportato dal presidente della Firaxis Jeff Briggs, comunque, la nuova versione di Pirates! si focalizzerà maggiormente sugli elementi RPG del titolo: nello specifico, i giocatori potranno decidere se essere dei valorosi e nobili capitani di vascello al servizio del re, o cedere alle lusinghe del male e dedicarsi a una vita di scorribande come pirati. Pirates! dovrebbe vedere la luce non prima del prossimo autunno. Avremo sicuramente modo di riparlarne; per il momento accontentatevi della copertina dell'originale e di un'immagine tratta dalla versione per Megadrive.

Claudio

Hai la stoffa giusta?

www.tgmonline.it/tgmstyle

THE GAMES machine

Consolemania

di gennaio
é in edicola

Ps2-Xbox-GameCube-Psx-GameBoyAdvance

FALCON 4 GOLD IL RITORNO

FINORA TI È SEMBRATO DI VOLARE

PC CD ROM

3+

MRM DIALOGO - Milano

www.leaderspa.it

THE ULTIMATE F-16 FALCON FLIGHT SIMULATION

FALCON 4

OPERATION: INFINITE RESOLVE

GOLD

PLURIPREMIATO, DA TUTTI RICONOSCIUTO COME IL MIGLIOR SIMULATORE DI CACCIA D'ATTACCO PER PC, FALCON 4 RITORNA NELLA **NUOVISSIMA VERSIONE GOLD.** COMPLETAMENTE AGGIORNATO NELLA GRAFICA, MOLTIPLICA LE EMOZIONI E RENDE ANCORA DI PIÙ IMPERCETTIBILE LA DISTANZA TRA FINZIONE E REALTÀ: INEDITI SCENARI SU CUI MUOVERSI, ECCITANTI MISSIONI DA COMPIERE, LA SPETTACOLARITÀ DEL VOLO A BASSA QUOTA... E TU, PILOTA NEI CIELI, AD AFFRONTARE LE SFIDE PIÙ ADRENALINICHE A BORDO DEL MITICO F16 E ORA ANCHE DEL MICIDIALE A10. SE CON L'ULTIMO FALCON PENSAVI DI VOLARE, ADESSO DOVRAI RICREDERTI:

QUI IL GIOCO SI FA SERIO...

XICAT INTERACTIVE

LEADER

© 2003 G2 Interactive under license by Atari, Inc. - Developed by G2 Interactive and F4UT. - Falcon and Atari are trademarks of Atari, Inc. - All rights reserved. - Distributed by Xicat Interactive, Inc. - Xicat Interactive and the Xicat Logo are trademarks of Xicat Interactive, Inc. - All other trademarks are properties of their prospective owners.

Dossier

NGILAN03, SMAUILP, WORLD CYBER GAMES

Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it

Lo scorso autunno è stato uno dei più intensi degli ultimi anni dal punto di vista del multiplayer, sia a livello nazionale che internazionale. In venti giorni abbiamo assistito a tre eventi di grande importanza: NGILAN03, SMAUILP, e WORLD CYBER GAMES. Tutti hanno avuto come filo conduttore la presenza di uno dei clan più forti a livello europeo, ovviamente sponsorizzato da The Games Machine: i Fellowship of the Eight!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

L'intervista a Forrest in formato MP3 è già su TGM Online!

Esiste una specie che ogni anno, nel periodo compreso tra metà settembre e la fine di ottobre, diviene insolitamente attiva e lavoratrice: durante tutto il resto del tempo è pressoché invisibile agli occhi dei naturalisti, poiché tende a rimanere ben nascosta nella sua tana curando le relazioni interpersonali rigorosamente a distanza, sostentandosi tramite abbondanti quantità di Coca Cola e junk food. Se state pensando agli orsetti lavatori o a qualsiasi altra specie di marsupiale, siete fuori strada: stiamo parlando di un perfetto esemplare di "Netgamer", specie in notevole aumento nella penisola italica, nonostante una serie di prime pessimistiche previsioni riguardanti la sua possibile estinzione. Dopo il "tour de force" del 2002, lo schema si è ripetuto a fine 2003, dandoci lo spunto per questo speciale sul trittico di eventi NGILAN03, SMAUILP, e World Cyber Games, che in rigoroso ordine cronologico hanno catalizzato l'attenzione di appassionati e stampa specializzata. A collegare attivamente le tre kermesse ci hanno pensato i The Fellowship of The Eight, il clan di Counterstrike che TGM sponsorizza da più di un anno. Dopo la delusione del secondo posto ottenuto a SMAUILP 2002, la squadra capitanata da Deadly e P4nico ha continuato ad allenarsi, rinforzandosi e ben figurando nella ladder europea di ClanBase. Il risultato di tanti sforzi si è visto in prima battuta alla NGILAN03, dove la vittoria ha portato alla qualificazione per i WCG coreani. Non contenti di questo, i nostri hanno fatto il pieno con la successiva vittoria all'Invitational Tourney di SMAUILP, in cui sono riusciti a battere in finale i SOL (Ex-Impact Team), dimostrando così di non avere veramente più nulla da dimostrare a nessuno. La loro gitarella ai WCG ci è parsa l'occasione migliore per un reportage sul più grande evento a livello mondiale in ambito multiplayer. Ma bando alla banfa e vediamo rapidamente cos'è accaduto tra il 15 Settembre e il 18 Ottobre tra Genova, Milano e Seoul.

Nell'edizione di SmauILP di quest'anno la presenza femminile era contenuta...

... ma decisamente di qualità. Tempo cinque anni e su Vanity Fair troveremo la recensione di Half-Life 3.

NGILAN03

Anche quest'anno, la NGILAN ha soddisfatto il desiderio di buona parte della community legata al GSP varesino di incontrarsi per passare tre giorni di divertimento a tutto frag. L'edizione "03" ha riscosso un successo di pubblico leggermente inferiore all'edizione precedente, aspetto slegato dalla qualità organizzativa dell'evento, ma dovuto alla capienza dello stand appositamente allestito presso la fiera di Genova, il cui spazio era sufficiente per gestire al massimo quattrocento persone. Il numero degli intervenuti ha dunque rispecchiato le attese della vigilia: Marco666, amministratore della LAN, non ha dovuto faticare più di tanto per mantenere l'ordine e gestire nel migliore dei modi tutta la serie di tornei che hanno definito sia i nomi dei finalisti per i Word Cyber Games, sia i vincitori dei tornei FUN (quelli a cui partecipavano i giocatori non "professionisti").

Miss SMAUILP di quest'anno era veramente notevole: dispensava sorrisi a destra e a manca, come da copione...

MEDAGLIE A PROFUSIONE

Ecco il medagliere dei WCG: il sesto posto della nostra nazionale è veramente un risultato di grande prestigio. Pensate solo se fosse arrivato anche l'oro di FIFA...

Rank	Nation	G	S	B
1	Germany	3	2	0
2	Chinese Taipei	2	1	1
3	Korea South	2	0	1
4	Netherland	1	2	1
5	U.S.A.	1	2	0
6	**Italy**	**1**	**0**	**1**
7	Sweden	1	0	0
7	Bulgaria	1	0	0
9	Spain	0	1	1
9	U.K.	0	1	1
9	France	0	1	1
12	Kazakhistan	0	1	0
12	China	0	1	0
14	Australia	0	0	1
14	Canada	0	0	1
14	Denmark	0	0	1
14	Romania	0	0	1
14	Russia	0	0	1

NGILAN03, SMAUILP, E WORLD CYBER GAMES HANNO CATALIZZATO L'ATTENZIONE DI APPASSIONATI E STAMPA SPECIALIZZATA

Le partite finali di SMAUILP sono state commentate da Marauder, Adaman e Pornoman. Centinaia di persone assiepate lungo il megaschermo sono uno spettacolo nello spettacolo!

La manifestazione non ha subito intoppi particolari, e ha avuto il suo momento più alto in occasione della finalissima di Counterstrike per le qualificazioni ai WCG: una partita tiratissima tra i The Fellowship of The Eight e sOw, che ha visto prevalere il nostro clan in una situazione da cardiopalma assoluto. Alla fine dei conti, l'evento ha confermato ancora una volta le ottime capacità organizzative dello staff di NGI, la cui esperienza nel gestire manifestazioni di questo tipo è ormai una solida certezza.

SMAUILP 2003

Completamente diversi i presupposti e le prospettive di SMUAILP 2003: 1200 PC pronti all'uso non sono una bazzecola (il colpo d'occhio è eccezionale), e infatti, l'edizione di quest'anno si può sicuramente fregiare del titolo di più grande LAN party mai realizzato in Italia, sia per quanto riguarda il numero di postazioni disponibili sia per la massa di partecipanti. Oltre mille persone intervenute da tutta Italia hanno potuto presentarsi ai nastri di partenza della manifestazione, il cui apice è stato raggiunto nelle giornate di Sabato e Domenica. Con una LAN così grossa era lecito attendersi qualche problema, e in effetti nella giornata di Sabato, si è avuta una prolungata caduta della rete che ha impedito di portare a termine sia il torneo di Medal of Honor sia quello di America's Army. La situazione ha creato molto malcontento tra i giocatori, che a fine giornata hanno vivacemente protestato per il protrarsi di una situazione spiacevole. La normalità è stata dunque ripristinata la Domenica seguente, momento in cui è stato possibile portare a termine le competizioni in tutte le specialità rimanenti. Anche in

1200 postazioni: un vero record di presenze mai raggiunto in nessun LAN party nazionale svoltosi fino a oggi!

SMAUILP: RISULTATI FINALI

INVITATIONAL TOURNEY

Quake 3 Arena
1° Stermy
2° Ayreon
3° Cocis

Half-life Counterstrike (Clan)
1 The Fellowship of The Eight (ma vieeeeni!!! ndElvin)
2° SOL
3° TDMT

Warcraft III The Frozen Throne
1° Cafone
2° Legend
3° gozzilla-sebaz

OFFICIAL TOURNEY

Quake 3 Arena (Clan)
1° Tulls
2° XT
3° Tulls2

Age of Mythology
1° Marra
2° Dott_Divine
3° Nyuckem

UT 2003 CTF IG (Clan)
1° MXB
2° BMF
3° SOL

UT 2003
1° Forrest
2° GNE
3° Devil mc

America's Army (Clan)
1° STF
2° POD

BattleField 1942 (Clan)
1° Regia Armata

Enemy Territory (Clan)
1° Warp1
2° Warp2
3° Splash Damage

Warcraft III The Frozen Throne
1° Mimmox
2° Maverick
3° Corey

Starcraft BroodWar
1° Chobo
2° Maukiller
3° WarLords

Half-life Counterstrike (Clan)
1° iG
2° Sol
3° 4EN

Raven Shield (Clan)
1° SM
2° GDI
3° NOCX

FUN TOURNEY

Ghost Recon (Clan)
1° SOE
2° AF
3° Tanatos

La natura della NGILAN è da sempre molto casereccia: monitor e PC a spalla e pedalare!

MARCO666, AMMINISTRATORE DELLA NGILAN03, NON HA DOVUTO FATICARE PIÙ DI TANTO PER MANTENERE L'ORDINE

questa occasione, i Fellowship hanno dimostrato la propria supremazia battendo nella finale del torneo a invito proprio la sezione di Counterstrike dei SOL. Contestualmente alla manifestazione, la nostra Compagnia degli 8 è stata presentata al pubblico nelle vesti della squadra italiana che avrebbe rappresentato la nostra nazione durante le olimpiadi coreane. Per il resto, una rapida occhiata al ranking finale di SMAUILP non lascia dubbi su quale sia stato il clan mattatore della manifestazione. Il multiclan SOL ha saputo piazzare, infatti, i suoi membri in tutte le altre competizioni valide per i WCG.

Marco Fiore è un veterano dei tornei in LAN e online. Anche quest'anno ha saputo tenere a freno l'indole facinorosa dei clan di Counterstrike.

"IN COREA I VIDEOGAME SONO CONSIDERATI SPORT NAZIONALE E NON UN SEMPLICE PASSATEMPO"
DEADLY - FELLOWSHIP OF THE EIGHT

QUATTRO CHIACCHIERE CON CRISTINA "PEDDY" CAVALLI

Cristina "Peddy" Cavalli veterana di tre edizioni coreane dei WCG, e fresca di rientro tra le fila dello staff di NGI, ci racconta le sue impressioni sull'edizione di quest'anno.

TGM: Come ti è sembrato l'arbitraggio di questa edizione?
Cristina: Tutto sommato migliore rispetto alle precedenti edizioni. I coreani tendono a fare dei pastrocchi, ma credo che in parte sia nel loro DNA. Fortunatamente quest'anno, per ogni specialità c'era un arbitro di altre nazionalità che ha aiutato a portare correttezza.

TGM: I coreani hanno floppato mica male...
Cristina: Perché quest'anno nessuno dei loro top player ha partecipato ai WCG. Gli organizzatori erano molto delusi, ma mi hanno raccontato che la scelta è stata dei manager dei ragazzi per una pura questione di soldi.

TGM: Forrest medaglia d'oro. Te l'aspettavi?
Cristina: Forrest è l'unica persona delle varie nazionali che, a oggi, credo di poter paragonare a un vero atleta. Motivato, serio, umile e concentrato. La dimostrazione era la sua disciplina nell'andare a dormire a orari decenti, alzarsi, nutrirsi e allenarsi con tutti i più forti, senza paura, con molta umiltà. Dopo la prima mappa persa per 2-4, non si è lasciato andare a manifestazioni di rabbia, ha imprecato solo per un attimo e poi ha preso a calci nel sedere l'avversario con un devastante 22 a 0. Owning totale!

WORLD CYBER GAMES

Conclusi i due eventi di spicco a livello nazionale, è stata la volta della trasferta asiatica, ove abbiamo avuto a nostra disposizione ben cinque inviati speciali. Grazie a loro siamo stati in grado di "rubare" impressioni e sensazioni sui Word Cyber Games, che rappresentano l'evento per eccellenza quando si parla di multiplayer. Deadly, nelle vesti di capitano della nazionale Italiana di CounterStrike, ci ha raccontato i suoi WCG.

TGM: Allora Deadly, com'è stato il primo impatto con la Corea?
Deadly: Come primo impatto direi buono. Siamo stati accolti molto bene già all'aeroporto e subito abbiamo capito che si entrava in un mondo totalmente diverso dal nostro, dove i videogame sono considerati sport nazionale

I Fellowship all'opera durante la finale con i sOw: sudore e sangue per una finalissima tirata all'inverosimile. GG ragazzi!

Quando si dice "prenderli da piccoli": pare che il marmocchio in questione abbia nella culla un mouse ottico al posto del classico sonaglino...

e non un semplice passatempo. Siamo stati ospitati e trattati in modo splendido da persone disponibilissime, che ci hanno fatto passare otto giorni veramente da favola. L'hotel teatro della manifestazione era veramente suggestivo.

TGM: Com'erano strutturati i tornei?
Deadly: La struttura dei vari tornei era identica per ogni gioco: gironi all'italiana da quattro, cinque e a volte sei nazioni, dove passavano le prime due classificate. Poi partivano i playoff che portavano, via via, alla finale. Ogni gioco prevedeva come premio per il primo piazzamento 20.000 $, 10.000 $ per il secondo, e "solo" 5.000 $ per il terzo. Per Counterstrike i premi erano raddoppiati... e il primo posto fruttava ben 40.000 $!

Classica accoglienza all'aeroporto di Seoul: carine, ossequiose e gentilissime. Non fatevi sorprendere dai modi affabili, sotto sotto stanno ancora ridendo per il mondiale 2002 (tacci loro... ndToSo).

TGM: Come valuti l'organizzazione coreana?
Deadly: L'organizzazione Coreana è stata molto soddisfacente sotto il profilo dell'hospitality, aspetto curato in ogni minimo dettaglio. Lo staff era molto buono, quasi tutti parlavano inglese, con interpreti da

tutte le parti in grado di aiutarti se avevi problemi con un admin o un organizzatore. Ogni squadra era controllata/aiutata da un admin, posto dietro al gruppo, che aveva il compito di segnalarti quando stavi commettendo un errore o un'irregolarità. Organizzazione sicuramente lontana anni luce dall'Italia, senza nulla togliere al nostro Marco666 ovviamente. Le uniche note negative sono state la poca chiarezza degli orari delle nostre clanwar ufficiali, e gli scarsi PC messi a disposizione per gli allenamenti di Counterstrike. In una stanza allestita nell'hotel erano stati preparati solo 20 PC per 35 nazionali di Counterstrike. Questo ci ha costretti a prenotare la "palestra" a orari scomodi come le tre di notte.

"FORREST È L'UNICA PERSONA DELLE VARIE NAZIONALI CHE CREDO DI POTER PARAGONARE A UN VERO ATLETA. MOTIVATO, SERIO, UMILE E CONCENTRATO" CRISTINA CAVALLI - NGI STAFF

I coreani adorano le cerimonie di apertura e chiusura: non so voi, ma l'idea di sfilare dietro a delle assurde mascotte non mi attira per niente...

L'enorme hotel in cui si sono svolti i WCG 2003: comodo, confortevole e sfarzoso come al solito.

TGM: La vostra eliminazione?
Deadly: La nostra eliminazione è dovuta alla condizione con la quale ci siamo presentati alla prima clanwar ufficiale. Come ti dicevo, siamo riusciti a prenotare l'area Allenamenti solo per le tre di notte, e anche avere a disposizione un PC per le tattiche era cosa ardua. Sapendo che il giorno dopo avremmo dovuto disputare solamente due clan war, una il mattino e una la sera, abbiamo deciso di allenarci la notte con l'idea di fare la vera dormita tra le due partite. Il giorno dopo invece, ci hanno costretti a giocare tutte e quattro le clanwar fino alla sera alle ventuno, senza un attimo di pausa. Un paio di queste le abbiamo rette, ma le altre sono state caratterizzate da una totale assenza di concentrazione dovuta al sonno.

Due coreani mentre si allenano in piena notte: il mattino seguente sono stati trovati nella stessa identica posizione. Poveretti.

Ebbene sì, il nostro logo è arrivato anche in Corea!

FORREST LIVE ON TGM ONLINE!

Ok, ammetto di aver infilato un piede di porco nelle le rotative per inserire nell'articolo questo box, ma ne valeva veramente la pena: posso dunque annunciarvi con somma soddisfazione di aver realizzato un'interessante appendice a questo articolo, che potrete trovare nella FragZone di TGM Online (http://www.tgmonline.it/fragzone) dal 10 Gennaio 2004. Si tratta di un'intervista a Forrest in persona, registrata tramite il server TeamSpeak di GamesClan (**http://www.gamesclan.it**), contenente la testimonianza diretta del nostro campionissimo sulla sua medaglia d'oro ai WCG!
Non perdetela!

TGM: Chi ti ha impressionato di più tra tutte le formazioni presenti?
Deadly: La nazione che mi ha impressionato di più è stato sicuramente il Brasile, rappresentato dai MIBR (Made in Brazil). Avevano un'ottima organizzazione tattica e ottime abilità individuali. Sono stati eliminati per un errore involontario commesso da un loro giocatore nel lancio di una granata accecante, finita in un punto non consentito (bug) scatenando le proteste del team americano, i 3D, finalisti assieme agli svedesi (SK). Del resto si tratta di nazioni dove il netgaming è molto più sviluppato che da noi, con atleti stipendiati che si allenano e giocano insieme tutto il giorno per disputare competizioni online e LAN. Come se fosse un vero lavoro, insomma.

Che altro dire? In bocca al lupo ai The Fellowship of The Eight e al Clan SOL per i prossimi eventi, e appuntamento alla prossima edizione dei World Cyber Games, che cambieranno ubicazione e si terranno a San Francisco!

Case modding a gogo: questo Xaser III ha fatto, come al solito, la sua bella figura!

Ecco i nostri Fellowship in un attimo di riposo durante la trasferta coreana: da sinistra a destra abbiamo Tyler, Deadly, P4n|co, Fatal e Crippler. La faccia di P4n|co la dice tutta sullo stato dei nostri birbantelli...

DOOM 3

PREVIEW

Davide Comunello **kylling@xenia.it**

SVILUPPATORE
id Software

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
TBA

SITO
www.doom3.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi i filmati relativi a DooM 3? Li trovi nell'area Goodies di TGM Online!

[Du:m], il cupo e rimbombante suono della catastrofe annunciata, il fonema della rovina e del giorno del giudizio, ma soprattutto il simbolo di una leggenda che si prepara nuovamente a fare la storia dei videogiochi...

PREVIEW

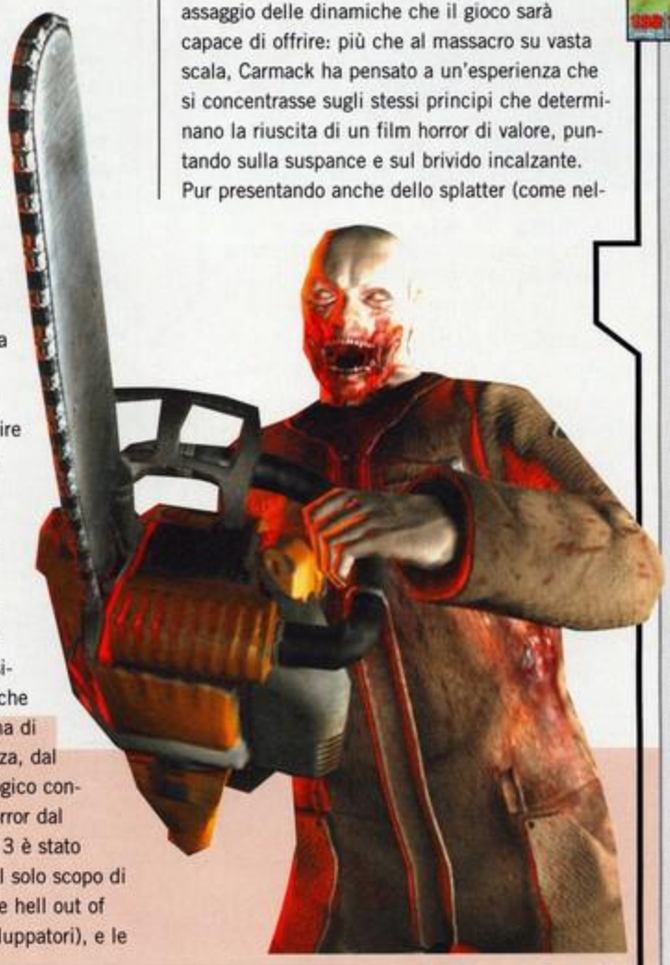
DooM non è il semplice frutto del genio di Carmack: è il paradigma vivente e palpabile della cultura videoludica che si incontra/scontra con il resto del mondo. La sua parabola decennale ha investito e sconquassato intere generazioni di giocatori, ed è diventata un'icona (spesso pregna di connotazioni negative) anche per chi non ha mai fatto parte della galassia dell'intrattenimento che trattiamo su queste pagine. La "violenza simulata" di DooM è stata sulla bocca di tutti: da giornalisti raffazzoni e poco informati a sedicenti studi sullo sviluppo dell'aggressività, innumerevoli soggetti si sono seduti al tavolino dove il gioco id veniva smembrato, sezionato, sbugiardato ed equivocato nel nome del perbenismo da operetta, confezionato ad hoc per gli appetiti dell'opinione pubblica più ortodossa e moralista. Il dato oggettivo che interessa gli imparziali e gli obiettivi è però un altro: DooM è stato, è e sarà uno dei

DOOM 3 È STATO STUDIATO, DISEGNATO E PROGETTATO AL SOLO SCOPO DI TERRORIZZARE

▲ Un commando zombie, ovvero un membro dell'UAC precedentemente infettato dalle forze demoniache.

▲ La modalità multiplayer in tutta la sua magnificenza: sarà fondamentale sfruttare a proprio vantaggio il sistema di illuminazione dinamico.

titoli per adulti più divertenti, emozionanti e rivoluzionari mai apparsi sul mercato dei videogiochi, con buona pace di chi non è sufficientemente acuto da comprendere che realtà e finzione sono due cose sin troppo distinte nella mente di soggetti non affetti da gravi patologie. All'alba del 2004, se l'hype generato dalla serie sembra finalmente libero dagli sguardi di mastini assetati, così non è per tutti gli appassionati in fervida e trepidante attesa del terzo episodio. Anticipato da lungo tempo, oggetto di calibrate "fughe" di notizie da parte di id Software e protagonista addirittura di una non preventivata versione Alpha sbucata illegalmente sulla Rete, DooM 3 si appresta a stabilire nuovi standard nel mercato degli FPS. Probabilmente ciò non riguarderà il suo concept, visto che ci si atterrà a quanto visto in precedenza, ma sicuramente ci sono tutte le premesse per affermare che assisteremo a un vero e proprio sconvolgimento, reso possibile dalle incredibili qualità tecniche della nuova creatura id. Lo schema di gioco ne beneficerà di conseguenza, dal momento che il progresso tecnologico consentirà di vivere un esperienza horror dal realismo senza precedenti. DooM 3 è stato studiato, disegnato e progettato al solo scopo di terrorizzare ("To scare the absolute hell out of you", per usare le parole degli sviluppatori), e le innovazioni del suo motore grafico gli consentiranno di farlo nella maniera più efficace possibile. Attraverso i filmati circolanti sulla Rete, molti tra voi avranno già potuto avere un assaggio delle dinamiche che il gioco sarà capace di offrire: più che al massacro su vasta scala, Carmack ha pensato a un'esperienza che si concentrasse sugli stessi principi che determinano la riuscita di un film horror di valore, puntando sulla suspance e sul brivido incalzante. Pur presentando anche dello splatter (come nel-



▼ Un Imp e un Revenant si muovono per i resti dell'asettica UAC, ormai inevitabilmente contaminata.

▲ A questo livello di dettaglio sembra quasi improprio parlare di semplici texture: siamo a un passo dal fotorealismo.

L'INFERNO NEGLI ANNI '90

Al momento della sua pubblicazione, DooM fu un terremoto di proporzioni impensabili per l'epoca: sono trascorsi ben dieci anni dal lontano 1993, eppure quanto giochiamo tuttora deve molto (o forse addirittura tutto, a voler abbracciare l'ortodossia) al capolavoro di John Carmack. Dopo il successo di Wolfenstein 3D nel 1992, il percorso di id Software fu quello di lavorare a un titolo che potesse essere al contempo terrorizzante e frenetico, senza per questo tralasciare l'innovazione tecnologica. All'epoca, DooM poteva offrire un realismo impensabile per la piattaforma PC: texture mapping su muri, soffitti e pavimenti, pareti unite tra loro non ortogonalmente, un sistema primordiale di illuminazione dinamica e lo sfruttamento di altezze variabili (persino durante il puntamento di nemici) resero il titolo id lo stato dell'arte per gli standard di allora. Tuttavia, ciò che trasformò DooM nella leggenda che tutti conosciamo fu ben altro. Stiamo parlando della frenesia degli scontri, dello studio sul fattore sorpresa e soprattutto dei mostri presenti (il mio cuore paga ancora il prezzo dei sussulti dovuti a Imp e Arch-Vile)... tutte cose che lo consacrarono come un vero e proprio spauracchio da provare senza riserve. Come potessero ammassi colorati di pixel creare tanta inquietudine è una domanda che dovremmo fare a centinaia di migliaia di giocatori: fatto sta che a DooM seguì un altro e ancora più sensazionale episodio (datato 1994), nel nome del quale il sottoscritto si svenò per acquistare un 486. A riflettere su quali e quanti passi si siano fatti in soli dieci anni, potrei rifilare al mio povero muscolo vitale l'ultimo e più fatale colpo... Ah, che tempi, che mores.

▲ "Splatter" non sembra essere una parola sufficiente per descrivere questo massacro, specie se si pensa che tutto avviene in tempo reale...

l'ormai celebre scena del bagno), DooM 3 cercherà di impressionare il giocatore sul piano del coinvolgimento emotivo, rendendolo partecipe di un'avventura dall'impatto visivo prossimo al fotorealismo, densa di chiaroscuri, attese febbricitanti e improvvisi sussulti, puntellata da un commento audio a sei canali in cui ha messo le mani Trent Reznor dei Nine Inch Nails (non è una novità questa, dal momento che i NiN avevano già avuto modo di collaborare con id). Per chiarire meglio questi e molti altri aspetti del futuro successo firmato Carmack, ci faremo aiutare dalle dichiarazioni che Tim Willits, Robert Duffy e Todd Hollenshead (rispettivamente Lead Designer, programmatore e CEO di id Software) hanno rilasciato a TGM, in esclusiva.

TGM: Quali sono gli obiettivi di DooM 3, e qual è il suo rapporto con i precedenti capitoli?
Tim Willits: Quando John Carmack creò il concept originale di DooM nei primi anni '90, aveva in mente un'idea ben precisa per ciò che voleva inventare: la sua creatura doveva essere un gioco dall'azione intensa, ricco di ambientazioni inquietanti e mostri letteralmente terrificanti. Anche se la tecnologia di DooM non aveva concorrenti a quel tempo, e sebbene il gioco finì col diventare uno dei più popolari nella storia, è solo con questo terzo capitolo che le intenzioni iniziali di John saranno completamente realizzate, presentando al tempo stesso un'esperienza in grado di rivaleggiare con la Computer Grafica. Carmack iniziò a lavorare a una nuova tecnologia dopo Quake III Arena e vide del sicuro potenziale negli scenari che era possibile creare grazie a effetti di luce, ombre e bump mapping. Capì che l'originale visione di DooM avrebbe potuto essere finalmente supportata in maniera adeguata: se pensavate che il primo capitolo fosse adrenalinico e pauroso, non sarete in grado di completare questo nuovo episodio!

MODIFICAMI TUTTA!

Ottime notizie per tutti coloro che intendono cimentarsi con la struttura del nuovo lavoro id: Robert Duffy, programmatore di DooM 3, ha chiarito sin da subito quali sono gli obiettivi della software house nei riguardi del futuro panorama del modding che si verrà inevitabilmente a creare intorno alla loro creatura. "Sin dall'inizio abbiamo voluto che DooM 3 fosse in grado di essere flessibile e modificabile a beneficio della community. Alcune decisioni chiave hanno reso tutto questo facile e possibile: il world editor, così come gli altri tool di sviluppo, possono essere agilmente lanciati da console. Un altro importante fattore riguarda i codici sorgente di aree, script e GUI: tutti sono immediatamente raggiungibili e questo consentirà ai giocatori di poter osservare direttamente come assembliamo l'intero prodotto. DooM 3 si denuderà completamente, rendendosi ampiamente visionabile da chiunque. Certo, il motore (e ciò che concerne la sua licenza) rimarrà prerogativa di clienti e terze parti, ma per tutto il resto abbiamo desiderato garantire la massima libertà a chiunque si voglia misurare con il nostro titolo." Siamo assolutamente certi che con tutto ciò che DooM 3 avrà da offrire, non tarderanno a essere pubblicate modifiche e variazioni sul tema di spessore.

CARMACK HA PENSATO A UN'ESPERIENZA CHE SI CONCENTRASSE SUGLI STESSI PRINCIPI CHE DETERMINANO LA RIUSCITA DI UN FILM HORROR DI VALORE

▲ Un colosso demoniaco investito dalla luce proveniente da una grata: impressionante la portata dell'effetto, calcolato completamente in tempo reale.

▼ Il sistema di gestione delle sorgenti luminose lascia davvero senza parole. Nessun FPS ha mai saputo osare così tanto.

TGM: La saga di DooM è un concentrato perfetto di adrenalina e azione pura: nel terzo episodio, però, appare chiaro che saremo di fronte a un'evoluzione del gameplay. Quali sono le ragioni di simile attenzione nei confronti della narrazione?

Willits: Quando vi siederete per giocare a DooM 3, vogliamo che crediate di essere davvero su Marte a combattere contro le creature più terrorizzanti che abbiate mai visto. Sono i momenti in cui ci si dimentica completamente di essere di fronte a un videogioco che impauriscono maggiormente, ed è nostra intenzione utilizzare ogni elemento offerto da tecnologia, arte e design per smantellare la vostra incredulità (utilizza persino parte di una definizione data da Coleridge, "suspension of disbelief". ndDC). Fondamentalmente, DooM 3 è azione, ma permetterà di interagire con altri personaggi e di sfruttarli per riuscire a sfuggire a molte situazioni. Tutto ciò è avvolto da un'atmosfera infernale con una storia che renderà sempre più credibile la discesa nei meandri dell'UAC.

L'avventura del marine dello spazio ha inizio nel futuro: nel 2145, una struttura marziana della UAC (Union Aerospace Corporation) conduce degli esperimenti sul teletrasporto, i quali ovviamente non sono destinati ad andare a buon fine. Il protagonista, nelle sue vesti di "one man only" destinato a risolvere le cose, viene inviato nella base per indagare: con suo immane stupore, e per la gioia del cuore del giocatore, sembra che lo stesso Inferno si sia materializzato sul Pianeta Rosso.

TGM: Possiamo già prevedere una quantità di situazioni in cui la forza bruta sarà necessaria: tuttavia, DooM 3 sarà in grado di offrire anche una componente esplorativa?

Willits: Dopo essere giunti all'UAC, si potrà indagare in una parte limitata della struttura prima che l'orda demoniaca si impadronisca di tutto. È possibile avventurarsi in alcune delle aree amministrative, parlare con dei personaggi e cercare di comprendere quali sono gli esperimenti che stanno avendo luogo. Anche se tutto questo non è necessario, vogliamo lasciare che il giocatore si possa muovere senza restrizioni prima dell'esplosione dell'azione.

▲ **Lost Souls: rispetto ai suoi predecessori, DooM 3 ne fornisce una versione leggermente più high-tech.**

TGM: DooM 3 è stato creato per impaurire. Qual è la più grande sfida nel creare un gioco che sia in grado di riuscirci?

Willits: DooM 3 fa paura perché è il giocatore stesso ad avere il controllo di tutto, e in prima persona: solamente in questo genere di titoli è possibile immedesimarsi nel protagonista e percepire quanto accade come se si fosse realmente presenti sulla scena. DooM 3 è composto da combattimenti frenetici, ma anche da fasi di esplorazione: cerchiamo di ottenere gli effetti voluti miscelando le due componenti in maniera intel-

"SE PENSAVATE CHE IL PRIMO CAPITOLO FOSSE ADRENALINICO E PAUROSO, NON SARETE IN GRADO DI COMPLETARE QUESTO TERZO EPISODIO!"
TIM WILLITS, CEO DI ID SOFTWARE

▼ **Le porte dell'inferno: logicamente, al protagonista sarà richiesto di attraversarle.**

▲ **Una delle mappe multiplayer offerte da DooM 3: da notare la nuova veste del lanciarazzi!**

ligente. Il nostro obiettivo è quello di inserire il giocatore in diversi frangenti in cui la tensione si genera attraverso il combattimento. Per esempio, ci si potrà trovare in un'area della UAC completamente illuminata, quando tutto a un tratto le luci se ne andranno lasciandovi nel buio più assoluto. Mentre si arrancherà verso un'uscita, sarà avvertibile un rumore di qualcosa che striscia sui pannelli del soffitto. Proprio nel momento in cui il suono prodotto dalle creature si farà più forte e alto, le luci torneranno improvvisamente, mostrando il marine circondato da abomini.

Per implementare al meglio tutte queste idee, il team di id Software ha creato un motore unico per potenza e capacità: oltre a presentare modelli tridimensionali incredibilmente dettagliati, molto è stato speso per creare una fisica di oggetti e corpi realistica e credibile. Le pareti e le grate della stazione sono tutto fuorché delle semplici texture, e spesso e volentieri saranno utilizzate in maniera impropria dalle creature che la popolano. Inoltre, DooM 3 utilizzerà ciò che viene denominato "Polygon Hit Detection", ovvero un sistema che si cura di determinare la quantità di danno e i suoi relativi effetti visivi sui modelli tridimensionali. Presente anche l'effetto "rag doll" (letteralmente "bambola di pezza"), il quale consente di rappresentare con estrema cura i movimenti di personaggi e creature, di fatto snodabili.

▲ Ritorno in grande stile per i Revenant, connubio di tecnologia e horror in diretta dall'inferno.

TGM: Il design alla base di DooM 3 sembra molto votato allo sfruttamento di nuove tecnologie e alla loro evoluzione, quasi fosse parte integrante del gameplay: pensiamo all'utilizzo del sistema di illuminazione dinamico, o all'attenzione riposta sulla componente audio. Integrare tutto questo è stato un lavoro complesso, visto che indipendentemente dalla potenza delle macchine odierne esistono comunque dei limiti invalicabili?

Willits: Esistono sempre limitazioni, anche quando si lavora con il motore di DooM 3, ma ciò non ci ha impedito di creare il gioco che desideravamo. Utilizzando un sistema di illuminazione realistico, ombre dinamiche, una fisica senza precedenti, 6 canali audio e una tecnologia di rendering che fornisce alle pareti una profondità

"È NOSTRA INTENZIONE UTILIZZARE OGNI ELEMENTO OFFERTO DA TECNOLOGIA, ARTE E DESIGN PER SMANTELLARE LA VOSTRA INCREDULITÀ"
TIM WILLITS, CEO DI ID SOFTWARE

▲ Dettaglio estremo per ogni singolo arto di questi aracnidi: da notare la posizione delle zampe, le quali si adeguano coerentemente alle altezze del terreno.

▲ Una scena ormai divenuta celeberrima: in essa il protagonista assiste al pasto famelico per poi essere assalito a sua volta. Impressionante.

sensazionale, i nostri artisti e designer hanno creato un mondo che avvolgerà il giocatore come mai nessun titolo ha saputo fare finora. La bontà dell'engine di DooM 3 ci ha aiutato a realizzare cose molto interessanti, soprattutto in specifici momenti dell'avventura. Alcuni frangenti richiederanno di manipolare oggetti per proseguire, con tanto di muri distruttibili e demoni che usciranno da lì. Le locazioni sono inoltre ricche di elementi che le stesse creature potranno scagliare addosso al giocatore. Ogni modello presente nel mondo di DooM 3, inclusi i mostri, è dotato di proprietà come massa e frizione. Quando un oggetto è colpito, calciato, fatto esplodere, si comporterà come vi aspettereste nella realtà.

Per chi desiderasse informazioni più tangibili di questa dichiarazione, si vocifera che il gioco potrà risultare fluido su macchine dotate di un processore a 1 GHz, 256 MB RAM e una GeForce 2 o equivalente.
Anche se mi trovo piuttosto scettico di fronte a simili congetture, a quanto pare si tratta di assicurazioni fatte da un programmatore interno: da prendere dunque con le pinze, anche se non hanno il sapore promozionale di una press release.

TGM: Passiamo ora all'interazione con l'ambiente circostante: come è stata implementata e come si sviluppa?
Willits: DooM utilizzerà una GUI (Graphical User Interface o Interfaccia Utente, per gli amici) anche per quanto riguarda il sistema di computer dell'UAC. È un paradigma interattivo molto efficace e non richiede alcun controllo aggiuntivo. Si interagisce con la GUI alla stregua di quanto avviene con una pagina Web: i computer possono controllare qualunque cosa, da macchinari complessi fino al semplice spegnimento di luci. Troviamo che per il giocatore tutto ciò sia molto semplice da comprendere e sfruttare al meglio: quando ci si avvicina a una GUI, l'arma esce di scena facendo apparire un cursore sullo schermo, permettendo quindi di selezionare le opzioni in maniera pratica ed efficace.

TGM: Il motore di Quake III Arena è diventato uno standard per gli sviluppatori di terze parti: quali sono le vostre aspettative per quello di DooM 3?
Hollenshead: Il motore di DooM 3 rappresenta un grande balzo tecnologico rispetto a quello visto in Quake III Arena, ed è il motivo per cui forse ci vorrà qualche tempo prima che altri team sviluppino qualcosa sulla sua struttura. Comunque, credo fermamente che il sistema di rendering di DooM 3 rappresenterà il futuro degli FPS, e sarà la base per moltissimi giochi interessanti. La tecnologia di questo titolo ha tutto il potenziale per diventare molto più longeva di quella impiegata in Q3A.

Tutte le affermazioni fatte da Willits e da Hollenshead non posso che confermare ancora una volta le magnifiche premesse di DooM 3: siamo ancora lontani da un riscontro diretto, ma il quadro mi pare sufficientemente chiaro per poter trarre le prime conclusioni.
Con l'arrivo dell'anno nuovo, il sogno di Carmack si sta pian piano liberando del velo di segretezza che lo ha sinora avvolto, ed è quantomeno certo che consisterà in una rivoluzione tecnologica senza precedenti.
Se poi si tratterà davvero dell'esperienza più terrificante mai offerta in ambito videoludico, saranno le nostre verifiche e il vostro parere a decretarlo.

CONVIVIO HORROR

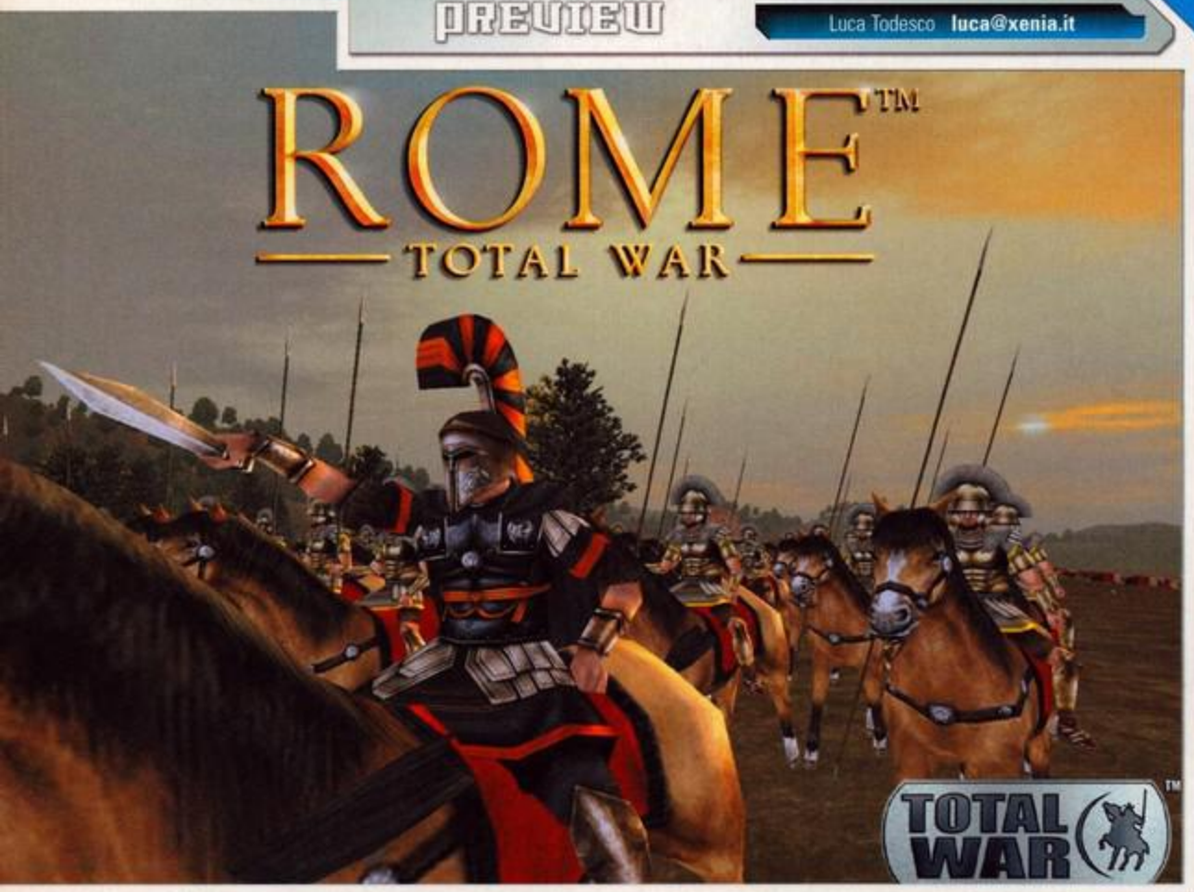
Ebbene sì: come i suoi predecessori, anche DooM 3 disporrà di una modalità multiplayer! Sebbene id Software non abbia mancato di far notare la netta propensione del loro titolo per il gioco in singolo, è certo che ci si potrà misurare in compagnia di amici e sconosciuti sino a un massimo di quattro contendenti. Alcuni hanno paragonato le mappe disponibili ad altre presenti in Quake III, soprattutto per quanto riguarda la loro struttura concentrica. Ancora una volta, Robert Duffy ha spiegato che uno degli impatti più significativi nell'economia degli scontri sarà rappresentato dal sistema che gestisce l'illuminazione dinamica: "Le luci e le ombre in tempo reale offrono un'ambientazione convincente: utilizzare simili elementi interattivi a proprio vantaggio può essere molto remunerativo, ed è persino possibile accendere e spegnere interi sistemi di illuminazione sfruttando dei generatori d'energia. L'effetto è il medesimo percepito nel gioco in singolo." Per quanto concerne l'armamentario a disposizione del fragging indiscriminato, i mezzi d'offesa che faranno la loro ricomparsa direttamente dai precedenti episodi saranno la pistola, il fucile, la chaingun, il fucile al plasma, il lanciarazzi e il BFG. Sono state inoltre aggiunte un'altra mitragliatrice leggera, granate e un'arma speciale denominata Soul Cube. Di quest'ultima si è svelato ancora poco, se non che si tratta di un antico dispositivo creato con il solo scopo di sterminare intere masse di orde aliene. A questo punto, sono molto curioso di capire come verrà adattata alle esigenze di un deathmatch...

► Un Hellknight si prepara all'attacco, mentre sullo sfondo si stagliano le rovine di un'antica civiltà marziana.

ROME: TOTAL WAR

PREVIEW

Luca Todesco luca@xenia.it



SVILUPPATORE
Creative Assembly

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Autunno 2004

SITO
www.totalwar.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi avere altre notizie su Rome Total War? Consulta le news di TGM Online!

Rivivere la traversata delle Alpi di Annibale, guidare la rivolta di Spartaco, riscrivere il "De bello gallico", condurre l'impero romano alla conquista del mondo o affondarlo per sempre...Non c'è che dire, un titolo senza ambizioni.

PREVIEW

Il nome Total War non dovrebbe suonare nuovo agli appassionati di strategia tra i lettori. Sotto questo marchio sono infatti già usciti due fortunati strategici in tempo reale, ossia Shogun e Medieval (che ha beneficiato anche dell'espansione Viking Invasion). È la volta, per i condottieri virtuali, di compiere un balzo indietro nel tempo di circa 1500 anni: siamo nella Roma repubblicana, intorno al 264 a.C. Questa data non è affatto casuale, coincidendo con lo scoppio della Prima Guerra Punica, che vide le armate guidate da Appio Claudio Caudine, Console patrizio, affrontare i Cartaginesi. La fine del periodo in cui si svolge il gioco sarà invece il 14 d.C., data della morte di Augusto. Più di due secoli e mezzo di storia costellati di eventi di sconvolgente portata: le guerre puniche, la distruzione di Pompei, l'invasione della Gallia, quella della Spagna; un arco di tempo in cui sono apparsi sulla scena personaggi leggendari come Annibale, Cesare, Spartaco. La precisione della riproduzione storica, come potrete intuire da questo sfoggio di cultura nozionistica, è notevole. In un titolo del genere, tuttavia potrebbe rappresentare un'arma a doppio taglio. Il giocatore dotto (o semplicemente munito di enciclopedia) sarebbe tentato di avvalersi delle sue conoscenze per sfruttarle a proprio (indebito) vantaggio. Tale evenienza è

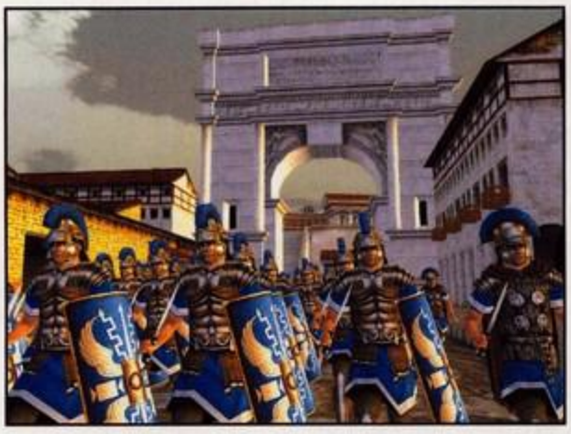
GRAZIE A ROME: TOTAL WAR POTRETE RIVIVERE LE GUERRE PUNICHE, LA DISTRUZIONE DI POMPEI E L'INVASIONE DELLA GALLIA

▲ L'imponenza delle legioni schierate in battaglia è impressionante, e ancora di più lo è la possibilità di zoomare a piacimento su ognuna di esse.

▲ Questo assedio è reso ancor più cinematografico dalla bellezza delle animazioni delle unità, che si muovono in modo decisamente realistico.

▼ Non dubito che molti troveranno affascinante impersonare questi predoni del deserto. Notevole la polvere che si alza con l'infuriare della battaglia.

stata contemplata dai programmatori che, fin troppo consci della propensione al cheat dell'utente medio, hanno adottato una soluzione compromissoria. Le condizioni storiche iniziali sono infatti rigorosamente riprodotte; in seguito le alterne fortune del giocatore influiranno sugli accadimenti storici (salvo, credo, i principali o quelli neutri in termini di vantaggi per l'utente).
Il nome dell'ultima fatica targata Creative Assembly potrebbe trarre in inganno perché, se è vero che nello scacchiere dell'epoca la potenza protagonista è quella romana, non sarà la sola che potrete controllare durante il gioco. I programmatori, infatti, hanno previsto la possibilità di gestire una decina di popolazioni differenti, che vanno dai cartaginesi agli egiziani, dai galli ai goti. Particolarmente interessante la presenza di ben tre fazioni romane, riconducibili a tre correnti politiche differenti che lottano per la supremazia in Senato, organo che avrà un ruolo chiave se sceglierete di restare a Roma. Nessuna delle tre parti è infatti in grado, all'inizio del gioco, di estendere la sua autorità su tutto il Senato:



▲ **Legioni romane che avanzano a ranghi compatti. La fedeltà delle divise e la cura di ogni particolare dell'abbigliamento sono perfettamente in linea con lo stile del gioco...**

dovrete quindi sapientemente miscelare strategia e diplomazia per accrescere la vostra influenza al suo interno. Esiste anche un'altra opzione, che consiste nell'attaccare apertamente i vostri concittadini scatenando una guerra civile.
Ciascuna popolazione sarà caratterizzata da unità e condottieri propri, come pure da una peculiare evoluzione della tecnologia: non solo i cartaginesi potranno impiegare gli elefanti in battaglia, ma anche nel prosieguo del gioco le risorse belliche a loro disposizione saranno distinte da quelle degli avversari. Le città saranno inoltre caratterizzate architettonicamente, testimoniando anche dopo la loro caduta la potenza e la cultura di chi le ha costruite. Sempre a proposito di città, va ricordato che ognuna di esse avrà una zona di influenza di dimensione proporzionale alla sua importanza e che potrete nominare un governatore che, sulla carta, dovrebbe garantire la corretta amministrazione del vostro impero.
Il gameplay di Rome si presenta come un'interessante commistione tra uno strategico in tempo reale, nel solco della tradizione della saga, ed

▼ **Il livello di dettaglio delle ambientazioni è impressionante, specie se tenete conto che gli scontri potranno avvenire praticamente in ogni luogo tra l'Inghilterra e l'Egitto!**

ALLA GUERRA IN TRE DIMENSIONI

I Creative Assembly riferiscono, in una recente intervista, che una delle caratteristiche più richieste da parte dei fan era la possibilità di zoomare a piacere dentro e fuori dal campo di battaglia, in modo da poter assistere ai singoli combattimenti tra unità. In Rome: Total War tutto ciò è finalmente possibile, complice naturalmente il miglioramento hardware avvenuto nel frattempo. Il risultato promette di essere stupefacente, dal momento che le unità sono completamente poligonali e animate grazie al motion capture. Questo consente di valutare il posizionamento delle truppe e l'esito degli scontri con un livello di dettaglio insperabile, che permetterà di seguire l'azione distinta di ogni vostra milizia. I benefici sul piano scenografico sono enormi: assisterete ad assalti feroci, ad ardite manovre di accerchiamento, a precipitose ritirate e via discorrendo. E se vi pare poco, pensate che stiamo sempre e comunque parlando di un genere che solitamente non rimane impresso per bellezza estetica...

CIASCUNA POPOLAZIONE SARÀ CARATTERIZZATA DA UNITÀ E CONDOTTIERI PROPRI, COME PURE DA UNA PECULIARE EVOLUZIONE TECNOLOGICA

elementi manageriali e diplomatici. Stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, infatti, l'utente potrà plasmare, entro certi limiti, l'azione di gioco in modo da renderla più vicina alle proprie inclinazioni videoludiche. In particolare dovrebbe essere possibile decidere se conquistare la corona di imperatore sul campo di battaglia o tramite astute manovre politiche, in modo da minimizzare gli scontri campali. Per quanto riguarda la componente strategica, basta riflettere sulle possibilità concesse da una rappresentazione dello spazio come quella adottata in Rome (per un approfondi-

▲ **La tecnologia, seppur rudimentale, vi verrà incontro, permettendovi di schierare un vasto repertorio di macchine da guerra e da assedio.**

◀ **Non vorrei essere tacciato di campanilismo, ma questi egiziani raccogliticci credo abbiano poche speranze di tornare a casa tutti interi.**

mento date un'occhiata al box). L'attenzione del giocatore si sposta dal controllo di una serie di porzioni di territorio a quello di specifiche posizioni chiave sulla mappa, esattamente come avviene nella realtà. È perfettamente inutile addensare le truppe in una pianura, mentre può risultare molto più azzeccato presidiare i pochi punti di accesso a essa. Potrete infatti costruire fortificazioni in prossimità dei passi montani, prendere il controllo dei ponti in modo da costringere l'avversario a poco agili guadi, servirvi della vegetazione per tendere imboscate, presidiare i possibili punti di sbarco delle galere nemiche. A questo proposito bisogna constatare che il mare non sarà purtroppo terreno di scontro, ma costituirà una fondamentale componente della logistica: potrete infatti trasferire truppe e rifornimenti via nave, potenzialità cruciale in un settore come quello del Mediterraneo. Sul versante della politica, invece, sarà possibile avvalersi di tutto l'arsenale dell'uomo di potere, spaziando dal lecito al meno lecito. Sarete in grado di stipulare trattati di pace, condurre trattative diplomatiche, combinare matrimoni politici, corrompere, imporre dazi e tributi, scambiare territori e città con altri aspiranti imperatori. Anche la componente manageriale dovrebbe avere un'importanza non trascurabile, data la necessità di amministrare oculatamente le vostre risorse per un periodo di tempo tanto lungo. Oltre alla modalità di gioco "patrone ti monto", esiste la possibilità di cimentarsi in riproduzioni videoludiche di momenti storici chiave dell'epoca. Queste missioni, del tutto autonome tra loro, consentono di giocare su porzioni territoriali più piccole e con problemi strategici di minor respiro. Presenti, tra le altre, la rivolta degli schiavi condotta da Spartaco, la campagna di Annibale e quella di Cesare in Gallia.

La configurazione minima per poter gioire dell'ultima fatica dei Creative Assembly sembra essere sorprendentemente modesta, visto che si accontenta – sulla carta – di un Pentium III a 600 MHz e di una scheda grafica con 16 MB di RAM video. Personalmente sono scettico, ma sarà un piacere fare ammenda nel caso mi sbagliassi. Le premesse per un gran gioco ci sono tutte e non è un caso se Rome: Total War si è aggiudicato il riconoscimento come migliore strategico durante lo scorso E3... quando si dice nascere sotto buoni auspici! La data di uscita è abbastanza lontana, ma credo di poter affermare che valga la pena aspettare.

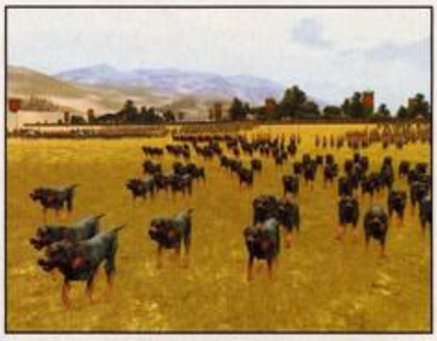
▲ **La rappresentazione della battaglia possibile grazie al motore del gioco restituisce un'idea di grande drammaticità e confusione, decisamente migliore di tante riproduzioni asettiche viste in precedenza.**

IL GAMEPLAY DI ROME: TOTAL WAR SI PRESENTA COME UN'INTERESSANTE COMMISTIONE TRA UNO STRATEGICO IN TEMPO REALE E ALTRI ELEMENTI MANAGERIALI E DIPLOMATICI

RISIKO? CHI È COSTUI?

I precedenti capitoli di Total War implementavano una rappresentazione del territorio diviso per regioni, secondo un modello che ricordava molto da vicino il più famoso gioco strategico da tavolo del mondo. Questo obbligava a differenziare la mappa mondiale da quella del campo di battaglia come avviene (mi si passi la semplificazione) con un gioco di ruolo.
L'innovazione forse più stupefacente di Rome è invece la coincidenza delle due: l'intera area compresa tra Europa e Africa è accuratamente riprodotta in una mappa in tre dimensioni su cui si combattono anche le battaglie. Le implicazioni sono notevoli: le truppe possono essere dislocate in ogni punto della mappa e sono visualizzate in 3D; esistono approssimativamente 10.000 scenari differenti, dato che lo scontro può avvenire virtualmente in ogni singolo punto della mappa. Saranno inoltre presenti agenti atmosferici che influiranno sull'esito delle manovre e tutte le Meraviglie Del Mondo dell'epoca, che saranno ovviamente conquistabili... pensate alla soddisfazione di poter vedere il vostro vessillo garrire in cima al Colosso di Rodi!

▼ **Non si tratta di una muta di bracchetti lanciata dietro alla volpe, ma di un'orda di mastini a caccia di giugulari nemiche...**



▼ **Nel corso del gioco potrete avvalervi anche di unità avanzate come queste, che indossano una corazza completa estesa anche al destriero, praticamente impenetrabile.**

▲ **Come si può restare indifferenti alla possibilità di scompaginare le linee nemiche a bordo di un elefante corazzato facendo letteralmente volare gli avversari?**

PREVIEW

LONDON RACER WORLD CHALLENGE

Finalmente arriva in Italia la serie che in UK ha già venduto oltre 600.000 copie!

IN TUTTE LE EDICOLE E NEGOZI

Solo €19,50

Prezzo consigliato al pubblico

bryo
www.bryo.it

Davilex Games B.V.. All rights reserved. © 2003 Davilex Games B.V. (Address : P.O. Box 174, 3990 DD Houten, The Netherlands) www.davilex.com

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

PREVIEW

Luca Todesco luca@xenia.it

SVILUPPATORE
Crystal Dynamics

PUBLISHER
Eidos Interactive

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Febbraio/Marzo 2004

SITO
www.legacyofkain.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum dedicato alla serie di Legacy Of Kain!

Torna Legacy of Kain, una delle saghe più longeve di sempre, con un colpo di scena: i due protagonisti insieme nello stesso titolo, uniti contro un nemico comune. Alla fine però, solo uno potrà trionfare!

PREVIEW

Lo sapevo che avrei dovuto lavorare per i telegiornali... il mio registro epico-patetico è sempre sfavillante. Archiviato rapidamente (siate clementi) il pezzo di bravura iniziale, passiamo a una prosa più didascalica. Chiunque possegga una conoscenza anche superficiale del settore videoludico, sia un semplice appassionato, un affermato professionista o un affamato professionista come me, ha avuto modo di assistere, nel corso degli anni, a una tendenza tuttora in voga. Mi riferisco alla presenza nelle line-up delle maggiori case software di titoli che, quando non si propongo esplicitamente come prequel o sequel di un capostipite dalle uova d'oro, citano ampiamente o riprendono il titolo di forte richiamo. I risultati sono, in genere, deludenti: poche innovazioni sostanziali e narrazione stiracchiata come una coperta troppo corta per coprire due episodi.

IN DEFIANCE IL GIOCATORE DOVRÀ ASSUMERE IL CONTROLLO DI KAIN E RAZIEL

Il gioco di cui ci occupiamo rappresenta fortunatamente un'eccezione. Non mi riferisco naturalmente al fatto che questo Legacy of Kain sia un'opera originale (è, infatti, il quinto capitolo della saga), ma alludo piuttosto alla complessità delle vicende narrate e degli stessi personaggi. Cerchiamo di fare un po' di ordine: la serie di Legacy of Kain si divide in due, per così dire, tronconi narrativi. Il primo è Blood Omen, che si basa sulle vicende di Kain, mentre il secondo è Soul Reaver, incentrato sulla figura di Raziel. La narrazione completa delle vicende dei due sarebbe eccessivamente onerosa in termini di spazio,

▲ I poteri di telecinesi di Kain gli consentono di avere ragione anche di molti avversari contemporaneamente.

▲ Sia la realizzazione di Kain che quella del suo avversario non lasciano spazio a critiche di sorta: davvero spettacolari.

▲ Le ambientazioni sono naturalmente cupe e spoglie, con venature gotiche, perfettamente intonate alla poetica del gioco.

◄ **I malcapitati lassù non stanno svolazzando, ma sono stati impalati di Kain. Per qualche strana ragione questo tipo di pratica va fortissimo in Legacy of Kain.**

plizio grazie all'aiuto di una non meglio precisata divinità, tale Elder God, Raziel si mise sul sentiero della vendetta. Tuttavia la salvezza si rivelò essere quanto mai fatua, visto che il dio in cambio lo assoggettò in schiavitù: Raziel è da allora impegnato a liberarsi da questo giogo opprimente. Se doveste avere le idee un po' confuse, potreste avere la tentazione di prendervela con la mia prosa non esattamente scorrevole; in realtà, come avevo anticipato, la trama di questa saga è incredibilmente complessa. Per risolvere questo contrattempo, all'inizio del gioco sono previste due missioni di tutorial, in cui impratichirsi col sistema di controllo e nel frattempo assistere a un riassunto delle precedenti puntate. Il motivo della doppia missione introduttiva è presto detto: in Defiance per la prima volta il giocatore dovrà assumere il controllo di ambo i personaggi, vestendone alternativamente i panni nei vari capitoli.

ma qualche accenno mi sembra doveroso. Kain è un vampiro intento a combattere da secoli per ricoprire il ruolo al quale è predestinato: il Guardiano della Bilancia. Per riuscire nel suo intento, però, è convinto di doversi servire di Raziel. Questi, altri non è che il migliore dei suoi aiutanti che, in seguito a una repentina mutazione, aveva sviluppato un paio d'ali; Kain, geloso del suo sottoposto, gliele strappò e lo gettò nel Lago della Morte (un'immagine decisamente familiare quella dell'angelo che viene gettato negli inferi, non trovate?). Riemerso dal suo sup-

Legacy of Kain: Defiance si presenta come un classico action adventure in terza persona. Questa definizione mi ha sempre lasciato piuttosto perplesso perché in generale la componente adventure viene bistrattata. Sembra che non

► **Raziel non è proprio quel che si definisce comunemente un marcantonio; ciononostante sembra che stia malmenando a dovere il gigante munito di classico martellone.**

CABINA DI REGIA

Croce e delizia di ogni titolo che preveda un gameplay arcade in uno spazio tridimensionale è la gestione delle telecamere: come riuscire a coniugare la spettacolarità delle inquadrature (carrellate, zoom) con la mera funzionalità delle stesse? Impresa non facile, risolta sulle console avvalendosi del secondo joystick analogico (il destro) col quale spostare la camera. I Crystal Dynamics abbandonano la tradizione sin qui seguita con la saga di Kain per proporre un approccio diverso, che riprende le esperienze già viste in Devil May Cry e nel prossimo Ninja Gaiden. In pratica, Defiance potrà contare su un sistema di riprese dinamico, dove la telecamera si muove autonomamente, inquadrando in ogni istante il fulcro dell'azione e addirittura, in certi casi, anticipandolo, indicando la provenienza di futuri pericoli. Un occhio di riguardo è naturalmente accordato a un certo gusto registico: la telecamera tenderà infatti a essere molto mobile, aumentando la spettacolarità dell'azione e, nei casi in cui punti un'oscura minaccia, contribuirà a creare una certa suspance. La presenza di questo sistema influenza anche il gameplay: non esistono funzioni per bloccare l'attacco su un singolo avversario, ma è possibile attaccare in ogni direzione senza restrizioni semplicemente direzionando il personaggio verso il nemico prescelto.

DEFIANCE SI PRESENTA COME UN CLASSICO ACTION ADVENTURE IN TERZA PERSONA

▲ **Non si può dire che Kain sia bello come certi vampiri letterari... certo è che non ha condotto una vita esattamente sedentaria.**

▲ **La gestione degli effetti di luce, abbinata ai movimenti dinamici della telecamera, potrebbe mettere in imbarazzo il motore grafico...staremo a vedere.**

▲ **La ricchezza di dettaglio dell'ambientazione in questa foto è notevole: da segnalare le decorazioni sul doppio arco e i disegni sulla tenda a sinistra.**

spetti a questo titolo smentirmi, dato che gli sviluppatori parlano di un'enfasi ancora maggiore posta sui combattimenti rispetto ai capitoli precedenti; il gameplay sembra essere stato concepito per assicurare un'azione frenetica e concitata. Il fatto di vestire i panni di due differenti personaggi nel corso del gioco non presenta alcun inconveniente legato al sistema di controllo, anzi. Kain e Raziel differiscono sì per abilità e armi, ma non è necessario ripetere la fase di apprendimento per ciascuno dei due, visto che le differenze sono davvero minime. L'elemento che, stando alle dichiarazioni degli sviluppatori, dovrebbe caratterizzate il sistema di combattimento è la possibilità che Kain e Raziel hanno di utilizzare i cosiddetti "lifting attack" e la telecinesi. Nel primo caso si tratta di un'espressione per indicare che potrete spingere in aria i vostri nemici, rendendoli così momentaneamente inoffensivi e ottenendo l'effetto di poter infierire su di loro (come avviene in Devil May Cry e relativo seguito, per esempio... ndToSo). Una volta che gli avversari saranno in volo, infatti, potrete colpirli ripetutamente o utilizzare la seconda delle vostre abilità speciali. I poteri di telecinesi, come dice il nome stesso, vi consentono di spostare i corpi (in senso fisico, ma anche in senso anatomico) nello spazio senza toccarli. Potrete quindi lanciare gli avversari contro i loro compagni (molto Bud Spencer, trovo), oppure ancora servirvi degli oggetti appuntiti, che per qualche strana coincidenza abbonderanno negli scenari, ottenendo il risultato di impalarli. Nel corso del gioco tali abilità potranno essere migliorate e anche le armi di cui vi servirete potranno essere potenziate. Una particolarità che accomuna i due è la necessità di rifornirsi di energia in modo costante e, naturalmente, seguendo le proprie inclinazioni: Kain si ciberà di carne umana, mentre Raziel di anime. L'energia ha la funzione primaria di consentirvi di creare lunghe combo di attacchi, sfruttando e miscelando abilmente (e coreograficamente, statene pur certi) le abilità di cui verrete in possesso di volta in volta. L'impressione che abbiamo avuto è di essere al cospetto di un sistema di combattimento che, pur adrenalinico, consente un livello di personalizzazione tale da evitare il pericolo di risultare caotico. Il rischio maggiore di questo tipo di produzioni, incentrate sugli scontri con avversari multipli, è infatti esattamente questo: che il giocatore inizi a pigiare forsennatamente a casaccio i tasti certo di azzeccare, prima o poi, la combo ideale. Già in Prince Of Persia – Le Sabbie del Tempo avevamo assistito a un valido approccio in questo senso: il combattere a casaccio si rivelava presto di scarsa efficacia.

Non resta che auspicare che anche in Defiance le cose siano in effetti così. Le premesse (e le promesse degli sviluppatori) ci sono: uno stile di combattimento che ricordi da vicino lo spettacolare Devil May Cry e che dovrebbe costituire, assieme alla trama così contorta da sembrare una telenovela, il vero punto di forza di questa produzione.

Stando a quanto abbiamo avuto modo di vedere, sembra che Defiance si avvalga di una realizzazione tecnica di prim'ordine. Raziel e Kain non sono mai stati così splendidi, grazie all'alto numero di poligoni impiegati nella loro modellazione.

Le animazioni si preannunciano fluide e gli effetti di luce si sprecano. In generale, il design delle ambientazioni è coerente con lo spirito del gioco, con colori scuri e caldi e con particolari architettonici davvero suggestivi (volte altissime, archi in stile gotico, grandi saloni).

Insomma, Defiance ha tutte le carte in regola per proseguire sulla strada tracciata dai suoi predecessori. Ma chissà come finirà questa volta...

▲ I designer sembrano particolarmente ispirati: finalmente degli avversari originali e soprattutto credibili (qualcuno ha detto "infermiere di Silent Hill"?).

IL FILM D'ESSAI! DI CHI?

Una delle fonti di ispirazione che vennero utilizzate da Amy Henning, project director di Soul Reaver, al momento di definire le caratteristiche del primo gioco di Raziel nel 1997, fu il celebre film "The Cabinet of Doctor Caligari", una pellicola muta di Robert Wiene. Si tratta di una lungometraggio datato 1921, considerato uno dei più famosi esempi di Espressionismo tedesco, la cui poetica si basava sulla rottura dei canoni convenzionali della cinematografia dell'epoca, piuttosto sobri e teatrali, per introdurre elementi surreali e atmosfere oniriche. In realtà non fu la pellicola nel suo insieme a influenzare gli sviluppatori, quanto piuttosto il personaggio di Cesare, un sonnambulo che il dottor Caligari del titolo (un noto ipnotizzatore) utilizzava per uno spettacolo imponendogli la sua volontà. Nel corso del film i due vengono sospettati di omicidio, e un'aura di sovrannaturale inizia a circondare le loro figure.

Quale migliore ispirazione per caratterizzare il personaggio di Raziel di questo sonnambulo dall'aspetto cadaverico e spiritato? Per i cinefili è da segnalare la grande influenza che l'estetica di questo film ha esercitato sulla cinematografia successiva del genere, a partire da Nosferatu fino ai giorni nostri.

LO STILE DI COMBATTIMENTO ADOTTATO IN DEFIANCE RICORDA DA VICINO LO SPETTACOLARE DEVIL MAY CRY

▲ Raziel avrà accesso al mondo degli spiriti, come nei precedenti capitoli...

▼ Il sistema di combattimento dovrebbe ricordare quello visto nel più recente Prince of Persia: potrete creare una combo per colpire l'avversario alle vostre spalle semplicemente indirizzando il colpo in quella direzione.

▼ Il combattimento richiederà padronanza sia della spada che dei poteri sovrannaturali, senza dimenticare che questi ultimi possono essere impiegati anche dai vostri avversari.

Hercules®

www.hercules.com

Raffreddamento in rame, per una migliore dissipazione termica

Processore grafico ATI RADEON 9800PRO a 340MHz di frequenza

Illuminazione a LED integrata nella ventola di raffreddamento

128MB di RAM DDR a 380MHZ di frequenza; supporto AGP 2/4/8X

Dissipatori su RAM, stabilizzatori di tensione e retro del processore

Set completo di cavi di collegamento ed adattatori incluso

Garanzia Hercules: 3 anni di potenza ed affidabilità garantite

Drivers, PowerDVD™ e gioco completo inclusi nella confezione

Massima cura anche nell'imballo: ulteriore certezza di qualità!

3D PROPHET 9800 PRO

POTENZA D'ELITE

3D Prophet 9800PRO 128MB: tutta la potenza grafica del chip grafico ATI RADEON 9800PRO, spinto al massimo grazie alla ventennale esperienza di Hercules. Massima qualità senza alcun compromesso.

3D Prophet 9200SE 128MB

3D Prophet 9200 128MB

3D Prophet 9600 256MB

3D Prophet 9600PRO 128MB

3D Prophet 9800 128MB

3D Prophet 9800PRO 128MB

3D Prophet 9800SE ALL-IN-WONDER

Monitor LCD Prophetview

©2003 Hercules Italia, Tutti i diritti riservati. Le immagini sono a scopo illustrativo; contenuti e specifiche possono variare senza preavviso. Tutti i marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

THE GAMES machine

ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale n° 19551209 intestato a: Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella causale il numero e la versione desiderata

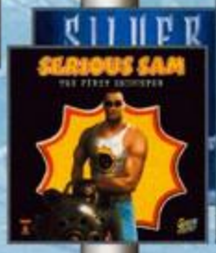
Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina

TGM n° 160
Settembre 2002

Gioco Completo
Project I.G.I.



TGM n° 161
Ottobre 2002

Gioco Completo
Serious Sam

TGM n° 162
Novembre 2002

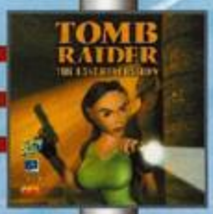
Gioco Completo
Total Annihilation Kingdoms

TGM n° 163
Dicembre 2002

Gioco Completo
ONI

TGM n° 164
Speciale Natale 2002

Gioco Completo
Tomb Rider The Last Revelation



TGM n° 165
Gennaio 2003

Gioco Completo
Nascar Racing 4

TGM n° 166
Febbraio 2003

Gioco Completo
Homeword Cataclysm

TGM n° 167
Marzo 2003

Gioco Completo
Project Eden

anche in versione **DVD**

TGM n° 168
Aprile 2003
Gioco Completo
Dracula 2
anche in versione DVD
TGM n° 169
Maggio 2003
Gioco Completo
Throne of Darkness
anche in versione DVD
TGM n° 170
Giugno 2003
Gioco Completo
Driver
anche in versione DVD
TGM n° 171
Luglio 2003
Gioco Completo
Heavy Gear 2
anche in versione DVD
TGM n° 172
Agosto 2003
Gioco Completo
Dark Reign 2
anche in versione DVD
TGM n° 173
Settembre 2003
Gioco Completo
Ghost Recon
anche in versione DVD
TGM n° 174
Ottobre 2003
Gioco Completo
Desperados
anche in versione DVD
TGM n° 175
Novembre 2003
Gioco Completo
Syberia
anche in versione DVD
TGM n° 175
Dicembre 2003
Gioco Completo
Battle Realms
anche in versione DVD
TGM n° 176
Speciale natale 2003
Gioco Completo
Aliens vs Predator 2
anche in versione DVD

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Le prime patch di KotOR ti aspettano nella sezione Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
BioWare

PUBLISHER
LucasArts

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Manuale, sottotitoli

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.swkotor.com

REVIEW

Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Knights Of The Old Republic è un titolo che porta con sé moltissime aspettative. Mi avvicino a questo gioco con qualche preconcetto, timoroso di trovarmi di fronte a un semplice adattamento del motore già visto in Neverwinter Nights. Ma la Forza scorre potente alla BioWare...

Un gioco di ruolo ambientato nell'universo di Guerre Stellari? Solo questo basterebbe a mandare in fibrillazione i fan della celebre saga di fantascienza... se poi aggiungiamo che la LucasArts ne ha affidato la realizzazione ai ragazzi della BioWare, già autori di Baldur's Gate e Neverwinter Nights, l'attesa diventa ancora più spasmodica. Ebbene, finalmente ci siamo: la conversione di Knights of the Old Republic (KotOR da ora in poi) dalla versione Xbox a quella PC è finalmente terminata, ed è venuto il momento di impugnare la nostra fida spada laser!

IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Quattromila anni prima della nascita dell'Impero Galattico, la Repubblica e i jedi si batterono contro il crescente potete dei cavalieri oscuri dell'armata Sith, riuscendo infine ad abbattere Darth Revan.
Qualche anno più tardi, Darth Malak, allievo e successore di Darth Revan, scatenò un'invincibile armata Sith contro l'impreparata Repubblica, lasciando i jedi divisi e vulnerabili. Durante la guerra che ne seguì, molti cavalieri morirono nel disperato tentativo di fermare l'avanzata dei Sith.

In questo contesto storico, ci ritroveremo a indossare i panni di un'anonima recluta della flotta della Repubblica, che scoprirà presto di possedere un forte legame con la Forza e con la giovane jedi Bastila, catturata dai Sith durante l'assalto all'astronave presso la quale prestavano entrambi servizio.
Dal salvataggio di Bastila verrà messa in moto tutta una serie di eventi che ci vedrà coinvolti in una battaglia per le sorti dell'universo, nel complesso crescendo della trama del gioco, fino ad arrivare alla scelta finale tra il Bene e il Male, tra il lato chiaro e quello oscuro della Forza.

▼ **I combattimenti sembrano così dinamici che quasi ci si dimentica di non essere davanti a un action game.**

IL SISTEMA DI CONTROLLO DERIVA DA QUELLO DELLA VERSIONE PER CONSOLE, MA È STATO ADATTATO EGREGIAMENTE

▲ **Ecco la futuristica città di Taris in tutto il suo splendore; peccato solamente per l'esercito dei Sith che controlla il pianeta...**

▲ **Nei bar incontreremo cacciatori di taglie, giocatori d'azzardo e altra gente "poco raccomandabile", da cui potremo ottenere informazioni e missioni secondarie.**

UN GIOCO D'AZIONE?

Alzi la mano chi di voi, vedendo le foto di KotOR, non ha subito pensato all'ennesimo action game ambientato nel mondo di Guerre Stellari. Tuttavia, sebbene la visuale in terza persona e gli spettacolari combattimenti a base di spade laser e fulminatori possano facilmente trarre in inganno, vi assicuro che ci troviamo di fronte a un gioco di ruolo al 100%, completo di caratteristiche, abilità e tutto quello che contraddistingue i titoli del genere.

▲ Sperdute in mezzo alla nebbia del pianeta Kashyyyk, patria degli wookiee, abbiamo trovato queste antiche rovine tecnologiche.

In effetti, la cosa che più colpisce una volta avviato il titolo in questione, è l'inusuale sistema di controllo, ben diverso da quello a cui gli altri GDR della BioWare ci hanno abituati. Il giocatore, infatti, muove direttamente uno dei personaggi del gruppo, e gli altri compagni seguono a ruota il leader. Quando decideremo di utilizzare solamente un personaggio (ad esempio, se vogliamo mandare in avanscoperta il nostro esploratore muovendoci furtivamente), basterà selezionare la "modalità solitaria" per ordinare agli altri membri del gruppo di attenderci sul posto.

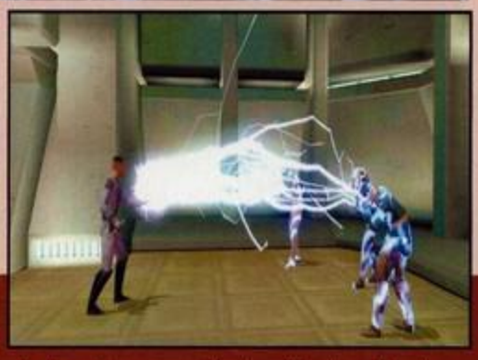
Una volta giunti in vista di un nemico, tutto verrà automaticamente messo in pausa, e potremo decidere con calma che azioni far compiere ai nostri personaggi: se non daremo alcun ordine, il gruppo attaccherà automaticamente o risponderà al fuoco, a seconda dello script di intelligenza artificiale selezionato, utilizzando anche oggetti e abilità speciali. Questo aspetto vi permette di concentrarvi su un solo personaggio durante i combattimenti minori, e di gestire completamente il gruppo durante quelli più importanti e difficili, dove sarà richiesto un valido lavoro di squadra. Il sistema di controllo deriva chiaramente dalla versione console del gioco e su PC è stato adattato egregiamente, grazie anche all'implementazione del mouse per ruotare la telecamera e per selezionare velocemente le icone. In altre parole, nel giro di dieci minuti vi sentirete completamente a vostro agio.

STAR WARS E D20 SYSTEM

Cosa possono avere in comune Star Wars e Dungeons & Dragons? Semplice, entrambi i giochi di ruolo a essi ispirati utilizzano lo stesso regolamento base, il cosiddetto "d20 System", chiamato così perché utilizza principalmente il dado a 20 facce. E dunque il nostro amato jedi si troverà scegliere il talento Arma Focalizzata (spada laser), mentre il guerriero di D&D utilizza Arma Focalizzata (spada lunga). Nello sviluppo di KotOR, la BioWare ha scelto di implementare il regolamento del gioco di ruolo cartaceo di Star Wars, facendo però in modo che il prodotto finale potesse essere apprezzato anche dai neofiti. Per questo motivo, potremo decidere come distribuire i punti caratteristica e le abilità acquisite durante il corso del gioco, personalizzando il gruppo in base alle nostre preferenze, oppure potremo lasciare che il computer sviluppi automaticamente i personaggi in base alle relative classi, senza doverci preoccupare del regolamento. Naturalmente, così facendo perderemo l'importante aspetto relativo alla crescita del nostro alter ego, fondamentale in tutti i giochi di ruolo. L'altro lato della medaglia è rappresentato però dalla possibilità di apprezzare l'universo di KotOR senza dover studiare valori e spiegazioni di abilità, talenti e poteri assortiti, preoccupandosi solo della trama dell'avventura. Non male...

NONOSTANTE SI POSSANO AVERE NOVE AVVENTURIERI NEL GRUPPO, POTREMO FARCI ACCOMPAGNARE SOLO DA DUE DI ESSI CONTEMPORANEAMENTE

▲ Il protagonista si ferma ad ammirare incantato questo tramonto alieno; la bellezza e la varietà delle ambientazioni sono due dei punti forti del gioco.



▲ In questa sequenza animata, realizzata con il motore grafico del gioco, possiamo osservare la proverbiale malvagità dei Sith.

▼ Indossando apposite tute protettive potremo fare quattro passi nello spazio o sul fondale degli oceani.

LE MISSIONI POSSONO ESSERE RISOLTE IN DIVERSI MODI, A SECONDA DEI NOSTRI PRINCIPI MORALI

A SPASSO PER L'UNIVERSO

Come tutti i GDR che si rispettino, KotOR comincia con la creazione del proprio personaggio. Sebbene le classi a disposizione all'inizio siano solamente tre (più altre tre che verranno rese disponibili proseguendo nell'avventura), potremo personalizzare al meglio il nostro alter ego mediante la scelta di caratteristiche, abilità, talenti, impianti cibernetici, armi, armature ed equipaggiamento, senza contare i poteri jedi, quando il nostro talento nella Forza verrà affinato nell'Accademia Jedi.

Al vostro alter ego, che rimarrà sempre il protagonista della storia, durante l'evolversi della trama si aggiungeranno altri nove comprimari; questi personaggi formeranno la compagnia più variegata che si sia mai vista, e ci ritroveremo presto a combattere al fianco di vecchi jedi eremiti, wookie esiliati e droidi da battaglia sanguinari, tanto per citarne alcuni. Nonostante si possa arrivare ad avere nove "aiutanti", potremo farci accompagnare solamente da due di essi alla volta, mentre gli altri rimarranno ad attenderci alla Ebon Hawk, il mercantile leggero che utilizzeremo per viaggiare tra i diversi pianeti. La caratterizzazione dei personaggi è veramente notevole, e capiterà spesso di impegnarci in lunghi dialoghi con i PNG, cercando di appianare le divergenze o di consolarli quando qualcosa è andato storto.

▲ **Dall'alto di questa collina possiamo ammirare il panorama e studiare la strada che ci separa dal relitto di quella grossa astronave all'orizzonte.**

UNA STORIA DA VIVERE

Per quanto riguarda la trama e le missioni secondarie, parlando con i personaggi incontrati potremo accettare degli incarichi extra, che andranno ad aumentare la nostra esperienza e la nostra fama, buona o cattiva che sia; ci ritroveremo dunque a venire adorati in quanto campioni delle corse di sgusci, oppure temuti in quanto famosi cacciatori di taglie. Inoltre, potremo variare la reazione della gente aumentando il punteggio dell'abilità "persuasione" o sviluppando appositi talenti di controllo mentale della Forza ("questi non sono i droidi che state cercando", ricordate?). Per una volta, sviluppare delle abilità che non siano incentrate sul combattimento non sarà solamente uno spreco di punti...

Quasi tutte le missioni, primarie o secondarie che siano, possono essere risolte in diversi modi, a seconda dei nostri principi morali e delle abilità in nostro possesso; per questo motivo, è sempre bene girare con un gruppo eterogeneo, che abbia sviluppato le diverse abilità disponibili (persuasione, uso del computer, sistemi di sicurezza, demolizione, riparazione...), in modo da poter uscire dalle situazioni più scottanti senza dovere per forza ricorrere alle armi.

Infine, la presenza di alcuni sotto-giochi (il gioco di carte del "pazaak", le gare di sgusci e l'abbattimento dei caccia nemici con la torretta dell'Ebon Hawk) aumenta la varietà di KotOR, sebbene la realizzazione tecnica e l'integrazione siano discutibili.

PIANETA CHE VAI, ALIENI CHE TROVI

Sul fronte grafico, le foto dovrebbero parlare da sole... Le ambientazioni sono molto varie e belle da vedersi, e si passa tranquillamente dai deserti di Tatooine ai boschi dei giganteschi alberi di Kashyyyk, attraversando futuristiche città, moderne astronavi, caverne sotterranee e fondali oceanici. Ogni pianeta che visiteremo, oltre ad

FIATO ALLE TROMBE

Come sarebbe stato Guerre Stellari senza le leggendarie musiche di John Williams? Le famose tracce della trilogia cinematografica originale hanno lasciato il segno in migliaia di appassionati, che si aspettano quindi di ritrovare la stessa atmosfera anche nei relativi videogiochi. Per questo motivo, è stata data una grande importanza alla parte audio di KotOR, che può vantare alcune tracce musicali inedite di grande qualità. Il compositore delle musiche del gioco, Jeremy Soule, non è certo un neofita dell'ambito videoludico, essendosi occupato degli accompagnamenti di molti altri titoli, tra i quali non si può non citare Morrowind. È incredibile come il talentuoso compositore sia riuscito a scrivere delle musiche dallo stile così vicino a quello delle tracce originali, in grado di adattarsi perfettamente all'azione del gioco e all'universo di Guerre Stellari.

Se, da una parte, le musiche sono degne della controparte cinematografica, il casting che ha dato vita al doppiaggio non è certo da meno, e può contare su numerosi attori teatrali e televisivi (stranieri naturalmente, visto che la localizzazione italiana non include il parlato) di una certa fama. È proprio vero che l'industria videoludica sta diventando un business redditizio... un tempo un simile investimento sarebbe stato impensabile. A noi non resta dunque che cogliere i frutti di questo ambizioso progetto, e goderci il miglior comparto audio degli ultimi anni.

▲ **La fuga dalle prigioni di un incrociatore stellare nemico è un must che non può mancare in un gioco di Guerre Stellari!**

▼ **Sviluppando l'apposito talento, potremo tentare di deflettere i colpi di fulminatore con la nostra spada laser, rimandandoli al mittente.**

▼ **Schermate come questa ci ricordano che sotto lo spettacolare motore grafico gira il complesso regolamento del gioco di ruolo di Star Wars.**

◀ Due rancor, anche se giovani, sono degli avversari temibili nel combattimento in mischia; meglio tenerli lontani con i nostri poteri jedi.

avere il proprio paesaggio e i propri abitanti, avrà una propria civiltà, completa di leggi e costumi locali. Mai come in KotOR mi è capitato di provare la forte sensazione di trovarmi effettivamente all'interno dell'ambientazione che mi circonda, una sensazione di coinvolgimento che fa del gioco un'esperienza estremamente godibile, una sorta di film interattivo dalla trama appassionante.
Cambiando argomento, per quanto riguarda i combattimenti, le animazioni sono una vera gioia per gli occhi: i personaggi si lanciano in spettacolari combinazioni, parate, schivate e contrattacchi, mentre sotto a queste mosse gira il regolamento del gioco di ruolo ufficiale di Star Wars, con i suoi lanci di dadi e i suoi calcoli matematici, basati sulla probabilità di colpire la classe armatura dell'avversario. Quanto detto finora dovrebbe bastare a smentire in pieno i dubbi di chi, come me, temeva che il nuovo motore grafico della BioWare (chiamato Odyssey) fosse un semplice miglioramento del vetusto Aurora, visto in Neverwinter Nights e relative espansioni; rispetto a NWN, le ambientazioni di gioco danno finalmente l'impressione di essere meno modulari, sebbene l'interazione con gli oggetti circostanti sia ancora parecchio limitata, offrendoci solamente la possibilità di aprire contenitori e porte predefiniti.
Sul fronte audio, invece, troviamo delle musiche veramente orecchiabili, in perfetto stile Guerre Stellari; oltre alle classiche tracce di John Williams, troveremo alcuni brani composti appositamente per il gioco e altrettanto validi. A questa ottima colonna sonora si vanno ad aggiungere gli azzeccati effetti "speciali", che sembrano essere usciti direttamente dai film, e, soprattutto, un parlato eccezionale, comprendente ore e ore di dialogo. Tutte le frasi del gioco, infatti, sono state doppiate, e si rimane alquanto sorpresi, considerata la mole del parlato presente, dalla costante qualità della recitazione, che non subisce cali nemmeno nei personaggi secondari. Nota di merito, in particolare, per il doppiaggio dei droidi e dei linguaggi alieni, resi in maniera magistrale.

PROBLEMI DI GIOVENTÙ

Per quanto eccezionale, nemmeno KotOR è esente dai problemi. Innanzitutto, una serie di bug affligge la velocità e la stabilità del gioco su alcune configurazioni particolari; personalmente non ho avuto alcun problema, ma i forum della BioWare sono intasati dalle lamentele dei giocatori. Tutto dovrebbe comunque essere risolto con l'uscita della prima patch ufficiale. Inoltre, capita che ogni tanto i vostri compagni si perdano per strada, rimanendo indietro rispetto al leader da voi comandato: vi assicuro che non è piacevole attaccare un nutrito gruppo di nemici, per poi voltarsi e scoprire di essere da soli. Per quanto riguarda la difficoltà, KotOR risulta essere abbastanza facile nel caso in cui sviluppiate un personaggio incentrato sulle abilità da combattimento, ma offre comunque le sue 30/40 ore di coinvolgente avventura, per cui non credo di potermi lamentare a riguardo. Il problema più grave, purtroppo, riguarda proprio la localizzazione italiana. Nel processo di traduzione i dialoghi hanno perso il mordente originale, ci sono alcune frasi palesemente sbagliate, e buona parte della terminologia tecnica del gioco di ruolo di Star Wars (basato sul "d20 System", vedi il box per maggiori informazioni) è completamente errata, anche se quest'ultimo dettaglio lo potrà notare solo chi gioca alla versione cartacea del suddetto GDR.

OGNI PIANETA CHE VISITEREMO AVRÀ UNA PROPRIA CIVILTÀ, COMPLETA DI LEGGI E COSTUMI LOCALI

▼ Una bella foto di gruppo davanti a Ebon Hawk, il veloce mercantile che utilizzeremo per spostarci da un pianeta all'altro.

▲ Il nostro fedele droide da battaglia passeggia per la desertica città di Tatooine, tra jawa e sabbipodi.

COMMENTO

Ammetto di essere partito prevenuto nei confronti di KotOR. Un po' perché sono un fan della prima trilogia cinematografica e detesto gli ultimi film ambientati ai tempi della vecchia Repubblica, un po' perché temevo di ritrovarmi a giocare con un mero restyling grafico del vetusto (ma sempre valido, eh?) Neverwinter Nights, ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Con mio immenso piacere, i pregiudizi iniziali si sono sciolti in pochi minuti, lasciando il posto a un coinvolgimento e a una sensazione di immersione totale nel gioco che non provavo da molto tempo.
Impeccabile per quanto riguarda la grafica e l'audio, KotOR possiede una trama interessante, una discreta longevità e, soprattutto, rispecchia fedelmente l'universo di Guerre Stellari... insomma, ha tutte le carte in regola per allietare il vostro tempo libero, senza particolari controindicazioni.
La BioWare dimostra di non aver perso lo smalto di una volta, regalandoci un'avventura appassionante e creando dal nulla intere civiltà inaspettatamente credibili, come la LucasArts dei bei tempi. Un titolo che non può mancare nella collezione dei fan di Guerre Stellari e dei giochi di ruolo in generale, e che può essere apprezzato anche dai neofiti. Tuttavia, se ne avete la possibilità e l'inglese non è un problema per voi, vi consiglio di procurarvi la versione originale di KotOR...

HARDWARE

Per giocare a KotOR avrete bisogno almeno di un Pentium III a 1 GHz, 256 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 32 MB e 3,4 GB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ansioso di vedere Spellforce in movimento? Scarica i filmati da TGM Online!

SVILUPPATORE	Phenomic
PUBLISHER	JoWooD Productions
DISTRIBUTORE	Halifax
MULTIPLAYER	LAN, TCP/IP
LOCALIZZAZIONE	Completa
PREZZO	€ 51,60
SITO	www.spellforce.com

REVIEW

Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Gli Eroi delle Rune riportano il fantasy negli strategici in tempo reale!

REVIEW

Dall'uscita di Warcraft III, il mondo degli strategici in tempo reale non è più stato lo stesso. Sarà perché la presenza degli eroi, degli oggetti magici e di una trama coinvolgente rendevano il tutto molto simile a un'avventura, sarà perché il fantasy sembra essere tornato di moda, fatto sta che l'influenza del titolo targato Blizzard si è fatta sentire su molti altri strategici, tra cui, per l'appunto, Spellforce. Ma i ragazzi della Phenomic non si limitano a riproporci la solita zuppa riscaldata con l'aggiunta di una nuova veste grafica, e cercano di spingere ancora più lontano il processo di fusione tra gioco strategico e gioco di ruolo iniziato da Warcraft. In Spellforce, infatti, verrà dedicata grande attenzione allo sviluppo dei propri eroi, che svolgeranno per noi una buona parte del lavoro sporco.

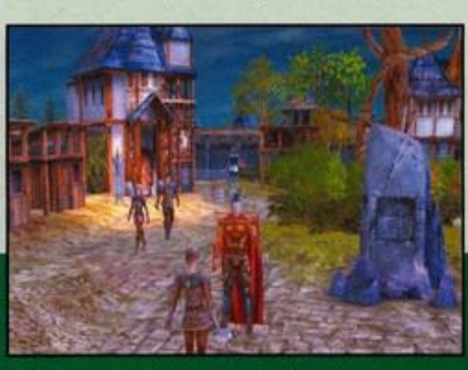
EROI LEGGENDARI

Sebbene il titolo della JoWooD possa tranquillamente definirsi uno strategico in tempo reale, la componente GDR risulta evidente fin dall'inizio, quando verremo chiamati a creare il nostro eroe principale, distribuendo punti caratteristica e decidendo che abilità sviluppare; potremo dunque costruire un resistente guerriero, esperto nelle armi e nelle armature pesanti, un agile arciere, capace di colpire i nemici con precisione stupefacente, un saggio mago, in grado di padroneggiare una delle quattro scuole di magia disponibili (magia bianca, nera, elementale o della mente - ognuna ulteriormente suddivisa in tre specializzazioni)... oppure, perché no, un personaggio ibrido, un misto che soddisfi i nostri gusti personali. L'eroe si svilupperà nel corso del gioco, acquisendo punti esperienza e avanzando di livello, migliorando così le proprie abilità, oppure imparandone di nuove, esattamente come succede in tutti i GDR degni di questo nome.

All'eroe principale se ne affiancheranno presto degli altri "secondari". Quando troveremo particolari rune magiche, infatti, potremo utilizzarle sugli appositi monumenti per evocare altri personaggi; a differenza del nostro alter ego però, questi non avanzeranno di livello, sebbene sia possibile migliorarne l'equipaggiamento o gli incantesimi. Per questo motivo, è importante che si cerchino rune magiche sempre più potenti, in grado di sostituire gli eroi attuali, destinati a rimanere sempre allo stesso livello, con altri più agguerriti. Una piccola squadra di tre o quattro uomini, se adeguatamente equipaggiata, è in grado di affrontare senza problemi quasi tutti i mostri

ALL'INIZIO DEL GIOCO VERREMO CHIAMATI A CREARE IL NOSTRO EROE PRINCIPALE, DECIDENDO ABILITÀ E CARATTERISTICHE

▲ L'alleanza tra umani e elfi porterà sotto il nostro controllo le unità più potenti di entrambe le razze.



▲ Le sequenze animate sono realizzate con il motore grafico del gioco, ma non per questo sono meno piacevoli da vedersi.

◀ Ecco una visuale ravvicinata dei nostri instancabili lavoratori, intenti a portare il cibo prodotto dalla fattoria al magazzino.

erranti sparsi per le mappe e alcuni accampamenti isolati di nemici, ma per poter avere qualche speranza contro le orde degli orchi, avrete bisogno di un esercito. Per questo motivo, dunque, ogni missione si divide principalmente in tre diverse fasi: esplorazione, organizzazione della produzione e sviluppo delle unità militari.

FASI AL MICROSCOPIO

La prima fase di ogni livello consiste nell'esplorare la mappa dell'isola, eliminare i mostri erranti e i nemici meno numerosi, accettare nuove missioni e conquistare uno o più monumenti magici... tutto questo utilizzando solamente il nostro eroe principale. L'esplorazione è una componente molto importante in Spellforce: sebbene si possano acquistare l'equipaggiamento e gli incantesimi dai mercanti sparsi per i villaggi, infatti, gli oggetti più potenti saranno nascosti negli angoli più remoti delle mappe, custoditi da mostri particolarmente potenti. Oltre agli oggetti per i nostri personaggi, inoltre, potremo trovare rune magiche per evocare altri eroi oppure pergamene per acquisire nuovi edifici e unità, potenziando così le razze sotto il nostro controllo.

Una volta conquistato un monumento magico, potremo iniziare a evocare altre unità. Per prima cosa, dovremo richiamare dei lavoratori, sulle spalle dei quali poggia l'intero ciclo produttivo del gioco. I lavoratori

▲ Questo mago pazzo si fa chiamare Signore dei Ragni, e sembra essere coinvolto nelle sparizioni di bambini avvenute nel villaggio della zona. La cosa è sospetta...

costruiranno i nostri primi edifici e lavoreranno all'interno di essi, poiché molte strutture richiedono un certo quantitativo di manodopera per poter funzionare al meglio.

Anche la raccolta delle risorse funziona in modo un po' diverso dal solito. Innanzitutto, le materie prime da gestire sono ben sette, e alcune sono riservate solamente a determinate razze e inutili per le altre. Inoltre, avremo a disposizione più edifici per l'estrazione e la lavorazione di una risorsa; questo significa, per esempio, che saremo chiamati a decidere se investire i nostri sforzi in un capanno da caccia, più economico e spartano, oppure in una gilda dei cacciatori, più costosa ma anche più redditizia.

Organizzare una catena produttiva che sia efficace e autosufficiente è il primo passo verso la vittoria.

Una volta che la catena di produzione sarà sistemata, potremo finalmente iniziare a pensare al nostro esercito. Le unità militari vengono evocate nei monumenti magici, similmente a quanto accade per i lavoratori e per gli eroi; a differenza delle altre unità, però, le unità militari più avanzate richiederanno la presenza di deter-

MAGIA PER TUTTI I GUSTI

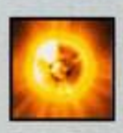
Nel mondo di Spellforce la magia gioca un ruolo fondamentale: un incantesimo lanciato al momento giusto potrà portare distruzione tra le fila nemiche oppure potenziare nel nostre truppe, cambiando così l'esito di uno scontro. Gli oltre cento incantesimi del gioco sono stati divisi in quattro scuole di magia, nelle quali il giocatore dovrà specializzarsi per poter utilizzarne gli effetti.

MAGIA BIANCA

Divisa ulteriormente nelle specialità Vita, Benedizione e Natura. Permette di curare le ferite delle proprie unità, proteggerle e potenziarle, oltre a poter evocare in proprio aiuto le forze della natura. È il tipo di magia utilizzato dai sacerdoti.

MAGIA NERA

Divisa ulteriormente nelle specialità Morte, Maledizione e Negromanzia. Permette di distruggere i nemici viventi o di indebolirli, oltre a poter evocare in proprio aiuto legioni di non morti.



MAGIA ELEMENTALE

Divisa ulteriormente nelle specialità Fuoco, Ghiaccio e Terra. È forse la scuola di magia più varia, poiché permette di scatenare i poteri distruttivi del fuoco sui nemici, rallentarli con il congelamento del ghiaccio, oppure proteggersi con la resistenza della pietra.

MAGIA DELLA MENTE

Divisa ulteriormente nelle specialità Incantamento, Poteri d'Attacco e Poteri Difensivi. La magia della mente non sarà appariscente come quella delle altre scuole, ma non per questo è meno valida, poiché permette di confondere il nemico e dominarne la volontà, oltre a incoraggiare temporaneamente gli alleati.

L'ESPLORAZIONE, IN SPELLFORCE, È UNA COMPONENTE MOLTO IMPORTANTE, CHE PERMETTE DI ACQUISIRE OGGETTI EXTRA

▲ Vicino a queste rovine abbiamo trovato un bello scrigno del tesoro scintillante; potete stare sicuri che nei paraggi troveremo anche il suo custode.

▲ Ecco tre aggraziati edifici degli elfi; sebbene possano sembrare creature esili, gli arcieri e i maghi di questa razza non sono da sottovalutare.

▲ Alla testa di un piccolo esercito, il nostro eroe fa il suo ingresso in un accampamento di goblin. La visuale in terza persona va bene per gli spostamenti, ma risulta scomoda durante gli scontri.

TUTTE LE UNITÀ VENGONO EVOCATE DAI MONUMENTI MAGICI, VERO CUORE DEL NOSTRO IMPERO

▲ Un piccolo villaggio di frontiera, dove potremo comprare alcuni utili incantesimi per i nostri eroi e rivendere gli oggetti che non ci servono più.

minati edifici per poter essere utilizzate. Per esempio, potrete dimenticarvi di schierare i paladini degli umani, se prima non avrete dalla vostra una cattedrale perfettamente operativa. Naturalmente, alcune unità potranno essere potenziate mediante appositi upgrade, ricercabili nei relativi edifici. Come già accennato, acquisiremo nuovi tipi di strutture e unità entrando in possesso delle corrispettive pergamene. In altre parole, se non ci impegneremo nella ricerca di questi oggetti, ci ritroveremo a combattere sempre con le unità base, poco costose ma anche poco efficaci contro i nemici più potenti o numerosi.

UN MONDO INCANTEVOLE

Il mondo di Spellforce è diviso in tante isole fluttuanti nello spazio e collegate tra loro da portali magici; ogni missione principale è ambientata su un'isola diversa e segue il dipanarsi della trama del gioco. Tuttavia, in ogni mappa sono sparsi numerosi personaggi, alcuni dei quali vi forniranno delle missioni secondarie; queste "quest" richiederanno spesso che vi rechiate a parlare con qualcuno su un'altra isola (comprese quelle che avete già visitato e ripulito dai nemici), e quindi vi ritroverete spesso a viaggiare avanti e indietro tra i portali che collegano le varie regioni di Spellforce. Fortunatamente, ogni mappa è dotata di alcune pietre magiche che ci consentiranno di

▲ Gli esploratori hanno trovato questo drago, che non sembra essere disposto a cedere il proprio tesoro senza combattere. Speriamo che ne valga almeno la pena...

teletrasportarci da una pietra all'altra, risparmiandoci così lunghe scarpinate. Anche se, alla lunga, tutto questo viaggiare potrebbe stancare, bisogna ammettere che è un buon diversivo, e ci consentirà di mettere le mani su alcuni oggetti interessanti.

Per quanto riguarda la realizzazione grafica, c'è da rimanere a bocca aperta: i paesaggi sono bellissimi, dettagliati e colorati. Rimarremo spesso incantati a osservare le fronde degli alberi di un bosco smosse dal vento al tramonto. Anche i personaggi e le unità sono ben fatti, molto dettagliati e ben animati, e cambiano aspetto a seconda dell'equipaggiamento o dei potenziamenti posseduti (per esempio, i paladini gireranno armati di spada infuocata dopo che gli avremo potenziato l'attacco). Chiudono il quadro un complesso sistema di ombre e il ciclo di alternanza tra il giorno e la notte, che non ha un'influenza meramente grafica, ma che influisce

▼ Il nostro eroe è appena arrivato su una nuova isola attraverso questo portale magico. L'esplorazione della mappa ci porterà a scovare risorse, tesori e nemici.

UNA GUERRA TOTALE

In Spellforce avremo a che fare con ben sei diverse razze, pronte a combattersi o ad allearsi a seconda delle situazioni. Conquistando monumenti magici di diverso tipo, potremo evocare le unità delle razze corrispondenti, mischiando così le truppe più potenti di ogni schieramento. Ma vediamo cosa ci attende...

UMANI
Dotati di soldati in armatura pesante, chierici, paladini e maghi, ma anche di balestrieri, letali ma lenti, gli umani sono forse la razza più varia e versatile, anche se non arrivano a eccellere in nessun campo. Come titano, gli umani possono evocare un grifone.

ELFI
Veloci e aggraziati, gli elfi sono specializzati come arcieri, maghi e sacerdoti. Una pattuglia di arcieri elfici è in grado di spazzare via il nemico prima ancora che questi riesca ad avvicinarsi, ma nel combattimento corpo a corpo non sono granché. Come titano, gli elfi possono evocare un treeant.

NANI
Lenti e resistenti, i nani sono specializzati nel combattimento corpo a corpo e nella demolizione degli edifici, anche se sono carenti negli attacchi a distanza. Come titano, i nani possono evocare un golem di pietra.

ORCHI
Feroci e sanguinari, gli orchi possono contare sulla propria forza fisica e sui propri sciamani, in grado di scatenare una vera e propria pioggia di fuoco sui nemici. Come titano, gli orchi possono evocare un demone del fuoco.

TROLL
Bruti per eccellenza, i troll possono contare solamente sulla propria eccezionale forza fisica, che gli permette di sopportare i colpi nemici e di dominare nel combattimento corpo a corpo. Come titano, i troll possono evocare un ciclope.

ELFI OSCURI
I fratelli malvagi degli elfi sono più specializzati nel combattimento corpo a corpo, anche se non perdono la velocità e l'agilità che contraddistingue la loro razza. Come titano, gli elfi oscuri possono evocare un ragno gigante.

sulla meccanica di gioco (gli umani, per esempio, hanno un raggio visuale ridotto durante la notte).
La telecamera potrà essere ruotata liberamente, mentre potremo contare solamente su alcune posizioni di zoom predefinite, che vanno dalla visuale in terza persona dalle spalle dell'eroe principale (che si rivela presto assolutamente inutile) alla panoramica dall'alto, passando per una serie di inquadrature intermedie. In effetti, forse una libertà d'ingrandimento maggiore non avrebbe guastato, ma non se ne sente particolarmente la mancanza, a dire il vero. Anche il comparto audio è di buona fattura, con delle musiche piacevoli ed evocative, dei validi effetti sonori e un doppiaggio nella norma.
Uno degli aspetti del gioco che più mi ha colpito è l'Intelligenza Artificiale delle unità, dotate di un "pathfinding" (la capacità di seguire la strada migliore per muoversi da un punto all'altro della mappa) impeccabile e di una discreta autonomia nei combattimenti. Gli eroi, invece, non muoveranno un dito se impartirete loro un ordine, rispondendo sì agli attacchi, ma rimanendo inermi quando il nemico sta sterminando degli alleati a due passi di distanza; d'accordo, in questo modo potremo evitare di vedere il nostro prezioso mago lanciarsi in mezzo a un gruppo di orchi assetati di sangue, ma avremmo gradito la possibilità di impostare un qualche sistema di script predefiniti, un po' come accade in Baldur's Gate e soci.

▲ Foto di gruppo per questa variopinta avanguardia elfica. Chissà come mai sono tutte donne...

Il gioco in sé è coinvolgente e perfettamente calibrato tra le diverse componenti; ci sono delle situazioni che potranno essere risolte al meglio da un piccolo gruppo di eroi, e altre che richiederanno l'utilizzo di un nutrito esercito: spetta al giocatore capire come e quando agire. Le battaglie, inoltre, degenereranno spesso in scontri di proporzioni epiche, e le mischie caotiche a cui assisterete vi faranno spesso desiderare la presenza di un tasto di pausa che permetta di impartire gli ordini in tutta tranquillità, cosa che purtroppo non avviene.
Per il resto, la gestione delle risorse non è poi così complicata come potrebbe sembrare a un primo sguardo e le missioni sono sufficientemente varie e articolate, oltre che lunghissime e impegnative; inoltre, le quest secondarie ci permetteranno di riutilizzare vecchie aree già esplorate, e ci capiterà spesso di tornare all'isola precedente per aprire quel cancello sbarrato, di cui finalmente abbiamo trovato la chiave. Per concludere, non resta che citare la modalità multiplayer, meno incentrata sugli eroi e più sulla gestione delle risorse e delle normali unità, che non riesce però a raggiungere i livelli di immediatezza e coinvolgimento di giochi come Warcraft III, studiati appositamente per più utenti.

IL MOTORE GRAFICO VI LASCERÀ A BOCCA APERTA, REGALANDOVI PAESAGGI DETTAGLIATI E COLORATISSIMI

◀ Questo sentiero infestato dai goblin ci guiderà al villaggio dell'isola, dove potremo comprare nuovo equipaggiamento e ottenere obiettivi extra.

COMMENTO

Spellforce riesce nel difficile obiettivo di fondere insieme tre generi completamente diversi tra di loro: da una parte abbiamo i classici strategici in tempo reale (e in particolare Warcraft III), su cui si basa il tutto, dall'altra troviamo una forte componente di gestione delle risorse, che riporta alla mente i bei tempi di The Settlers, e, per finire, c'è lo sviluppo degli eroi, preso di forza da decine di giochi di ruolo di successo. Sorprendentemente, questi tre generi si amalgamano alla perfezione in Spellforce, regalandoci un titolo estremamente equilibrato e interessante, che richiederà qualcosa di più del solito "ammassa decine di unità e sferra un attacco finale contro il nemico". Se questo non dovesse bastarvi, apprezzerete sicuramente l'ottima realizzazione tecnica, con un motore grafico incredibile, delle musiche evocative e una buona intelligenza artificiale per le unità.
Tuttavia, Spellforce non è un gioco per tutti... Le missioni sono lunghe e impegnative, e gli elementi da gioco di ruolo potrebbero far storcere il naso ai puristi degli strategici in tempo reale, soprattutto confrontando la modalità multiplayer con altri mostri sacri del genere. Inoltre, la complessa catena di raccolta e lavorazione delle risorse, gli oltre cento incantesimi e le numerose missioni secondarie potrebbero lasciare perplesso chi si avvicina per la prima volta al genere. Insomma, un ottimo gioco, ma non per tutti.

HARDWARE

Per giocare a Spellforce avrete bisogno almeno di un Pentium III a 1 GHz, 256 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 32 MB e 1,7 GB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

REVIEW

ALex Rossetto law@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scarica da TGM Online gli sfondi del desktop e il kit per creare un sito di RT3!

SVILUPPATORE
Pop Top Software

PUBLISHER
Gathering/Take 2

DISTRIBUTORE
CiDiverte

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 39,90

SITO
www.railroadtycoon3.com

RAILROAD TYCOON 3

Anche da piccolo mi piacevano i trenini e il mio sogno è sempre stato quello di costruire un plastico intero, con gallerie, stazioni, scambi e paesini. Il trenino l'ho avuto, ma non ho mai costruito un plastico. Ci ha pensato per me la PopTop...

REVIEW

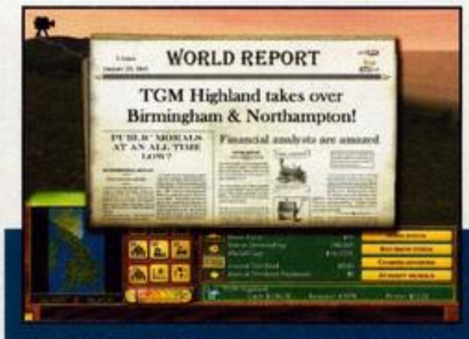
Sono passati ormai quasi tre anni dall'uscita della seconda puntata della serie di RailRoad Tycoon, e la PopTop Software è pronta a darci in pasto quest'ultima sua fatica. Il nuovo prodotto si basa principalmente sulle caratteristiche che hanno portato questo gioco al successo e che vado tosto a illustrare... Vi trovate nei panni di un aspirante magnate delle ferrovie e il vostro compito è quello di creare, sviluppare e mantenere in vita un impero ferroviario e industriale. Il tutto attenendovi rigidamente alle limitazioni imposte dallo scenario in cui state giocando...

È possibile affrontare RRT3 principalmente in tre modalità: Campagna, Scenario e libera.

Una campagna è composta da sedici scenari diversi, che propongono differenti fasi storiche dell'era ferroviaria: dalla fase d'oro dell'espansione verso occidente degli Stati Uniti a momenti critici della storia europea, fino a giungere a scenari futuristici inventati (non senza un pizzico di fantasia) per l'occasione. Ogni scenario offre sfide ben precise e tre livelli di successo, rappresentati dalle tre medaglie di bronzo, d'argento e d'oro. Gli obiettivi sono tra i più disparati, ma al centro dell'azione si trovano sempre e comunque i treni: collegare una città a un'altra, coprire di semi un'area di svariate miglia quadrate (questa la potrete capire solo giocando), fare il salto dal sistema ferroviario a vapore a quello elettrico o diesel e via di questo passo. A questi vanno aggiunti consistenti risultati economici (solitamente) per ottenere la medaglia d'argento, mentre per quella d'oro spesso e volentieri bisogna compiere dei veri e propri miracoli finanziari e logistici. Giusto per darvi un'idea, in uno degli scenari sul Texas (che proprio oggi mi ha rubato 4 ore), era necessario: raggiungere i 15 milioni di dollari in contanti e trasportare 50 carichi di petrolio (entro 30 anni, eh) per ottenere la medaglia di bronzo; per l'argento bisognava (in più, sempre in più) collegare gli Stati Uniti al Messico e trasportare almeno 30 carichi di caffè, mentre per la medaglia d'oro era anche necessario raggiungere un valore personale netto di

▼ **Non ci credo! In uno degli scenari (tra i più difficili per la posa dei binari) c'è anche la mia amata città natale. La foto non poteva mancare.**

IL VOSTRO COMPITO È QUELLO DI CREARE, SVILUPPARE E MANTENERE UN IMPERO FERROVIARIO E INDUSTRIALE



▲ **I giornali portano notizie a volte belle altre volte funeste. Le edizioni speciali invece spesso e volentieri riguardano il vostro (questa volta ottimo) operato.**

▲ **L'editor non è per nulla difficile da utilizzare per creare rilievi, fiumi, laghi... Anche per formare spiritose scritte. E poi giocarci.**

almeno 15 milioni di dollari.... Vedete voi se è una cosa da chiedere a un semplice videogiocatore. La modalità Scenario mi pare auto-esplicativa, perlomeno dopo la pappardella che ho scritto per descrivere gli scenari della campagna: si tratta della stessa cosa, solo affrontata con più calma. Inoltre gli scenari disponibili in questa modalità sono diversi da quelli della campagna, che verranno comunque resi disponibili una volta che li avrete completati con successo, per un totale di venticinque ambientazioni diverse. L'ultima modalità disponibile è quella libera: accedete a uno scenario e non avete obiettivi di sorta, quindi non dovrete preoccuparvi di raggiungere quote prefissate di spedizioni, di binari posati o di soldi racimolati - giocherete coi trenini come si faceva da piccoli, ed è decisamente rilassante. Per quanto riguarda le ferrovie, è possibile fare praticamente di tutto: posare i binari, costruire stazioni e tutti gli edifici accessori, che vanno dalla torre di servizio (per l'acqua e la sabbia) all'hotel, acquistare i treni e deciderne i tragitti, e arrivare fino nel dettaglio del carico di ogni singolo vagone (l'unità di carico minore disponibile). È anche possibile lasciare decidere al computer cosa trasportare: in tal caso, la CPU sceglierà i prodotti più redditizi considerando il costo di ogni bene nella stazione in cui si trova e in quella successiva (ma tenete conto che in alcuni casi, come per esempio in quello prima descritto, sarà necessario intervenire per riuscire ad avere successo). Per molte costruzioni sono disponibili dei potenziamenti, a meno che non abbiate acquistato fin da subito il modello più grande (o più evoluto)... Questo vale anche per le industrie: nel gioco, infatti, fare il ferroviere non è l'unico modo per racimolare denaro, perché è possibile investire i soldi della compagnia in diversi modi (per le azioni guardate il box apposito). Cliccando sugli edifici presenti nella mappa viene visualizzata una serie di informazioni e, quando è fattibile, compare anche un pulsante per acquistarli. Si possono costruire anche da zero, però solitamente comperandoli si spende di meno, specialmente se l'industria che ci interessa non ha ancora subito un boom, oppure se sta andando male o, ancora, se non è stata già raggiunta dalla ferrovia. Il gioco avrà cura di avvertirci al comparire di una nuova industria (totalmente nuova, intendo - come la prima fabbrica di auto della mappa, per esempio), dandoci modo di acquistarla anche da subito.
Mi sono dilungato in questo modo perché questo aspetto del gioco è comunque piuttosto importante: una volta comprese le meccaniche di produzione e quelle di trasporto dei beni, potrete anche passare a editare il carico di ogni singolo treno e ottenere risultati estremamente favorevoli.

▲ **È possibile esaminare la produzione dei beni, quelli disponibili e quelli richiesti, e i prezzi minori e maggiori nelle stazioni a cui siete collegati. Più avanti nel gioco questi dati si rivelano fondamentali.**

DIFENTERÒ PATRONE TI MONTO!

Certo, se queste parole possono farvi guadagnare una bella camicia di forza (assieme a un corso di dizione, oserei dire, a meno che non siate delle mie parti) nella vita reale, potete sempre creare il vostro piccolo mondo personale e diventare padroni di quello... L'editor di RailRoad Tycoon 3 è piuttosto potente e decisamente facile da utilizzare (anche se ha bisogno di funzionare in finestra e non ho idea del perché ciò sia necessario). È consigliabile partire da una mappa precedente, oppure da un'immagine in TGA in toni di grigio che simboleggiano l'altezza dei diversi punti (in inglese heightmap, se ne trovano un po' su Internet): una volta ottenuto in questo modo un "piano di lavoro" sarà possibile alzare e abbassare gli eventuali rilievi, cambiare il colore del terreno, creare laghi e mari, far crescere gli alberi, far scorrere fiumi, assegnare suoni precisi a determinate aree (far cinguettare di uccellini nel bosco, per esempio). Ditemi se non è una cosa in grado di dare delirio da onnipotenza... Uno degli aspetti interessanti dell'editor è quello legato a territori e regioni: i primi possono essere per esempio gli Stati interessati dalla partita che compaiono sulla mappa, mentre le seconde hanno una valenza prevalentemente economica (regione ricca di minerali, per esempio). Chiaramente al termine della creazione sarà possibile giocarla, la mappa.

▼ **I treni hanno un loro fascino indubbio, siano essi elettrici o diesel o a vapore. È possibile fissare la telecamera su una delle vostre locomotive e guardarla da ogni angolazione...**

LA COLONNA SONORA COMPOSTA DA BLUES, BLUEGRASS E FOLK È DAVVERO STUPEFACENTE E PIACEVOLE

▲ **Certo fare un tracciato ferroviario nel deserto è facile... Peccato che dall'altro lato della mappa ci siano gli Appalachi e attraversarli vi darà non pochi grattacapi...**

▲ **Ecco, quando i treni da gestire superano i trenta, uno inizia a non ricordarsi più cosa vada dove... E qui risulta estremamente utile la possibilità di rinominarli.**

▼ **Il gioco fornisce una quantità impressionante di informazioni sul movimento delle merci. Tutto sta a intuire quali siano i percorsi più redditizi...**

COMMENTO

RailRoad Tycoon 3 è un titolo difficile da giudicare, per una serie di motivi. È un gestionale, e già qui escludiamo una grossa fetta di giocatori, parla di treni (e altri se ne vanno - aerei, auto, moto ok, ma treni?), si svolge in gran parte nel 19° secolo... Inoltre ha caratteristiche che possono sembrare noiosissime all'utente medio: la fase finanziaria e i giochi di equilibrio per inglobare le società, quella logistica con la gestione dei carichi e quella industriale, limitata sì alla scelta delle industrie da acquistare e da migliorare, ma comunque importante. Eppure è uno di quei giochi alla Civilization (uno dei primi a causarmi questa sindrome), che se ti pigliano non ti lasciano andare fino a quando non hai terminato lo scenario con il risultato migliore, che ti portano a esultare quando uno dei tuoi treni stabilisce un nuovo record o quando inglobi la società che era stata finora la tua maggiore avversaria. E che ti lasciano con un buco di 3, 4 o 5 ore dall'ultima volta che ti sei guardato intorno, che ti sei alzato per mangiare o per andare al bagno. Grafica e sonoro sono buoni, la giocabilità mi pare di averla descritta bene, mentre la longevità si può anche poggiare sul fatto che ogni volta lo scenario viene generato in maniera semi-casuale, per cui non sarà mai identico per due volte (non di fila, perlomeno). Che rimane da dire? Che solo voi potete decidere se vi piace o meno: parla di treni, di soldi e di uomini capaci di costruire imperi senza colpo ferire.

HARDWARE

Processore almeno a 400 MHz, Windows 98/Me/2000/XP, 128 MB di RAM, 1,2 GB su disco fisso, scheda video 3D da 16 MB (o superiore), scheda audio compatibile DirectX, CD-ROM 4X, mouse e tastiera, modem 56k (o altra connessione, più veloce) per giocare su Internet.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

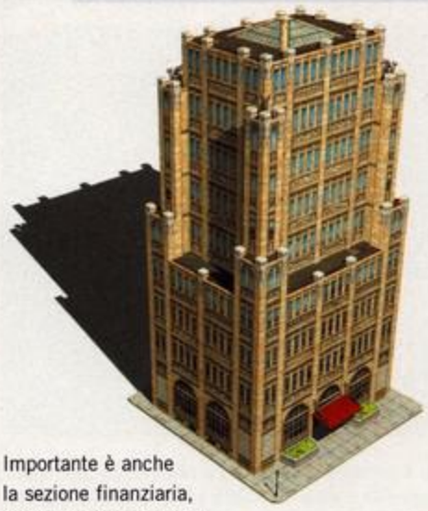
SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

85



Importante è anche la sezione finanziaria, visto che sarà possibile andare all'assalto delle altre compagnie e, dopo una tanto declamata scalata, inglobarle...
Dal punto di vista tecnico il gioco utilizza un motore grafico interamente nuovo, in grado di dare grosse soddisfazioni anche su macchine "datate" come quella che ho a casa io, per esempio. La grafica ha un aspetto abbastanza dettagliato e il sonoro è stupefacente, non tanto per gli effetti carini ma nella media (molto buona la caratterizzazione delle varie locomotive, però) quanto per la musica: incredibilmente (e chi mi conosce sa che la tolgo sempre dopo i primi 10 minuti di gioco) ci sta veramente bene. Si tratta di una raccolta di canzoni blues, bluegrass e folk in generale, quasi tutte con armonica e banjo. La giocabilità è piuttosto buona ma devono piacere i gestionali e, soprattutto, i treni: io mi sono incantato un paio di volte a seguire una o due locomotive lungo tutto il loro percorso... La longevità è assicurata dai 25 scenari, dai 4 livelli di difficoltà, dalla presenza dell'editor e dalla possibilità di giocare anche in rete, sia in LAN sia su Internet. Gli scenari per le partite online sono solitamente semplificati e, nel caso in cui doveste perdere la connessione, il computer prenderà il vostro ruolo o quello dei vostri compagni di gioco (a seconda di chi ospita, chiaramente). Interessante l'idea di implementare un servizio "matrimoniale" per trovare (solo ed esclusivamente, non fatevi ingannare dal termine che ho usato) gente con cui giocare in rete.

MI OBBLIGHI A UN'AZIONE SPAVENTOSA

Azioni e obbligazioni vi spaventano? Vediamole brevemente assieme.

AZIONI

Solitamente si parte con un discreto numero di azioni già emesse (il 10% delle quali è vostro) e le operazioni possibili sono le seguenti...
Emettere altre azioni: si aumenta il capitale societario, sacrificando però il valore unitario (la società ha più soldi ma il prezzo della singola azione scende). Un metodo alternativo all'emissione delle obbligazioni, per raccogliere soldi in fretta. Vi espone agli attacchi degli altri magnati.
Ricomperare le azioni: strumento che viene utilizzato per aumentare il prezzo unitario e vi protegge parzialmente dalle "scalate" (ci sono meno azioni sul mercato, inoltre costano di più).
Cambiare il dividendo: gli azionisti si aspettano una rendita costante e in aumento, per cui il dividendo è importante anche per l'andamento sul mercato.
Tentare una fusione: è possibile tentare di fondersi con un'altra società e gli azionisti anonimi (non voi o l'altro magnate, che deciderete esclusivamente nel vostro interesse) si schiereranno a seconda dell'andamento della società da inglobare e del loro giudizio sulla gestione delle due aziende. Il mio consiglio è quello di tentare le fusioni quasi esclusivamente quando voi (personalmente) siete in possesso della maggioranza delle azioni.

OBBLIGAZIONI

Queste sono abbastanza facili... sono prestiti che si chiedono al resto del mondo, hanno scadenza molto lunga e ogni anno vengono pagati fior di interessi (che sono indicati al momento delle emissioni). Io consiglio di sbarazzarsi di quelle col tasso più alto, una volta che si hanno molti soldi (vengono emesse in tagli da mezzo milione di dollari, e la penale per il pagamento anticipato è del 10%). Fate anche sempre riferimento al tasso "Prime rate": se è più alto del tasso medio che pagate per le obbligazioni in pratica ci guadagnate...
Per quanto riguarda il mercato azionario, il potere d'acquisto, gli acquisti con margine o le vendite allo scoperto sono costretto a rimandarvi al manuale...

RAILROAD TYCOON 3 È UNO DI QUEI GIOCHI CHE NON TI LASCIANO ANDARE FINO A QUANDO NON HAI FINITO LO SCENARIO

Games Machine star player

▲ I vari scenari sono raggruppati in stanze a seconda del tema che li caratterizza. Quando poi li superate, la medaglia relativa viene appesa alla teca che rappresenta lo scenario stesso.

▲ Utile, prima di fare un acquisto, controllare anche se la fabbrica in questione sia in attivo o in passivo: verde guadagna, rosso invece no.

LA TUA NAZIONE HA BISOGNO DI TE!

ACTIVISION
Infinity Ward

CALL OF DUTY™

I TUOI GIOCHI HANNO BISOGNO DI

Sound BLASTER AUDIGY 2 ZS

NEI MIGLIORI GIOCHI. PER I MIGLIORI GIOCATORI.

© 2003 Creative Technology Ltd. Tutti i diritti riservati. Il logo Creative è un marchio registrato di Creative Technology Ltd. negli Stati Uniti e/o altre nazioni. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.
©2003 Activision, Inc. e le sue affiliate Pubblicato e distribuito da Activision Publishing Inc. Activision è un marchio registrato e Call of Duty è un marchio di Activision Inc e dei suoi affiliati. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da Infinity Ward Inc. Questo prodotto contiene delle tecnologie software con licenza di id Software (id Technology) ©1999 2000 id. Software, Inc. Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

Quando cerchi di salvare il mondo hai bisogno del giusto equipaggiamento. Hai bisogno della nuova Sound Blaster® Audigy® 2 ZS!

Ascolta l'artiglieria intorno a te grazie alla purezza sonora dell'ADVANCED HD a 24 bit e gli effetti ambientali in versione 7.1 surround. Sound Blaster® Audigy® 2 ZS e i sistemi di altoparlanti 7.1 Creative Inspire™ o GigaWorks™ cancelleranno la linea di demarcazione che c'è tra gioco e realtà!

www.europe.creative.com/callofduty

SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

LUCASFILM THX

CREATIVE

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Diventate matti per i Simpsons? Visitate il forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Radical Entertainment

PUBLISHER
Fox Interactive

DISTRIBUTORE
Vivendi

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO
€ 47,00

SITO
simpsons.vu-games.com/it

REVIEW

Andrea "MADraNza" Della Calce mao@xenia.it

THE SIMPSONS HIT & RUN

Scrivi qualcosa di intelligente. Scrivi qualcosa di intelligente. Scrivi qualcosa di intelligente. Scrivi qualcosa di intelligente. Scrivi qualcosa di intelligente. Scrivi qualcosa di intelligente. D'oh!

REVIEW

Tracciare un percorso della "carriera" di un serial come i Simpsons sarebbe un'impresa improba visto il poco spazio a disposizione ma, soprattutto, non servirebbe di certo ad aiutarmi nella presentazione di questo Hit & Run, ultima fatica dei Radical Entertainment, già noti al grande pubblico per le versioni console del mediocre The Simpsons: Road Rage. Forti dell'esperienza accumulata con il primo excursus nella cittadina più gialla d'America e dopo essersi dati un'occhiata in giro, i Radical propongono la loro seconda (ma non credo proprio personalissima) interpretazione del serial a cartoni animati più famoso del globo, che alcuni hanno scherzosamente ribattezzato "Grand Theft Springfield". Certo, il paragone è un po' spregiudicato, ma a ben vedere nemmeno tanto: Hit & Run è solamente una versione "rimaneggiata" (e per ovvi motivi, aggiungerei io) del capolavoro dei Rockstar. Come testimonia il bollino sulla scatola, infatti, Hit & Run è dedicato a un pubblico di maggiori di sette anni, il che mette al sicuro dalla presenza di contenuti poco ortodossi: al massimo, quello che potrà capitarvi è di investire qualcuno in modo abbastanza "fumettoso" e, cosa più importante, senza spargimenti di sangue, rosso o giallo che sia...

FINALMENTE TUTTI I FAN DEI SIMPSONS HANNO UN GIOCO CHE RENDE GIUSTIZIA AI PERSONAGGI IDEATI DA MATT GROENING

▲ Poteva mancare Milhouse, il più caro amico di Bart Simpson? Certo che no, infatti eccolo qui! Lo sapete che la voce originale dell'occhialuto ragazzino non è divertente come quella nostrana?

▲ Una folle corsa per la centrale nucleare di Springfield è quello che ci vuole per prendere confidenza con ambienti "conosciuti".

▲ Nel negozio di Apu, Homer può convertire le sue sudate monete in abbigliamenti singolari visti durante i vari episodi.

UN CALDERONE GRANDE

Considerando la vastità di eventi, episodi e personaggi che hanno visto la luce in più di dieci anni di onorato servizio, immagino che la domanda che si pongono gli sviluppatori (o i creativi del caso) sia: "e adesso che razza di gioco facciamo?". La proficuità di situazioni, infatti, può rivelarsi un'arma a doppio taglio: un pozzo quasi infinito dal quale attingere "informazioni" rischia di essere fin troppo dispersivo e disorientante. Per l'ennesima volta, la scelta ricade sulla trasposizione di Springfield, con annessi e connessi, all'interno di un gioco di guida, anche se in questo giro è stata introdotta una caratteristica decisamente molto invitante. Hit & Run consente, infatti, di esplorare la città e muoversi liberamente anche a piedi, cosa che viene incoraggiata dalla presenza di tonnellate di segreti e citazioni, lecite in un gioco che va interpretato come la celebrazione totale di una serie di successo.

A tal proposito, gli sviluppatori hanno ideato una trama abbastanza leggera per "giustificare" le vostre scorribande: di base, pare che a Springfield siano improvvisamente apparsi dei camion misteriosi equipaggiati di antenne satellitari e alcune singolari vespe meccaniche. Ma il vero problema è il mistero che si nasconde dietro la nuova bibita Buzz Cola...

▲ **Le sezioni di guida sono frequenti e rappresentano la parte dominante del gioco: grazie al cielo è possibile mettersi al volante di qualsiasi mezzo e i veicoli "segreti" sono un buon valore aggiunto.**

SEMPLICE MA INTRIGANTE

Come dicevamo, Hit & Run è ambientato completamente a Springfield ed è suddiviso in sei livelli principali: ogni volta che si affronta un nuovo stage, si guadagna l'accesso a differenti e precedentemente inesplorate parti della città. Ciascuno dei sei livelli deve essere affrontato con un personaggio specifico: ovviamente, si comincerà con Homer, per poi proseguire con Bart, Lisa, Marge e, udite udite, Apu!

Ogni sezione è composta da nove missioni principali, che, una volta terminate, sbloccano la fase successiva: detto così, rischia di sembrare tutto un po' banale, ma vi assicuro che non è così. Bisogna considerare, infatti, che il bello di Hit & Run non è certo quello di "fumarsi" alla velocità della luce tutte le missioni appartenenti alla trama principale. Il prodotto dei Radical va gustato un po' alla volta, perdendosi nell'esplorazione degli angoli più o meno conosciuti di Springfield, alla ricerca di una citazione, di un personaggio o di una situazione già vista nelle serie televisiva. Anche perché, altrimenti, si tratterebbe di un titolo dalla longevità talmente bassa da non essere nemmeno preso in considerazione. In realtà Hit & Run è così infarcito di bonus ed extra che non scovarli tutti sarebbe quantomeno delittuoso.

UN CLONE DI GTA?

La struttura di gioco, come già detto, è abbastanza simile a Grand Theft Auto: è possibile salire a bordo di un mezzo, girovagare a piedi, parlare con altri personaggi e, virtualmente, è consentito interagire con ogni singolo elemento del panorama. Quando si rompono pali della luce, si spaccano bidoni, paletti e distributori di bevande, si liberano delle monete che, se raccolte, permettono di comprare alcuni bonus (da vestiti speciali a nuovi veicoli e via di questo passo). Per quanto riguarda l'esplorazione, fondamentalmente ci si può muovere come si vuole

LA STRUTTURA DI HIT & RUN È ABBASTANZA SIMILE A QUELLA DI GRAND THEFT AUTO

DO THE SIMPSONS MOVE!

Per riportare alla luce il primo gioco ispirato alle avventure dei Simpsons, bisogna andare a rovistare tra le prime pagine del grosso libro "La Storia dei Videogiochi". Se la memoria non mi inganna, il primo titolo con protagonista uno dei personaggi della famiglia è Bart Vs The World,

per il vecchissimo Nintendo Entertainment System. Successivamente, sull'onda dell'allora rampante serie televisiva (stiamo parlando dei primi anni '90), seguirono a ruota decine e decine di titoli per differenti formati, con un'impennata di giochi dedicati al Genesis di SEGA, frutto della collaborazione tra Fox e Acclaim. Purtroppo però, i titoli finora visti, da Bart Vs The Space Mutants fino al più recente Road Rage, non sono stati minimamente in grado rendere giustizia al nome dei Simpsons (se si eccettua il mitico picchiaduro multigiocatore di Konami, apparso in sala giochi una decina di anni fa...).

▲ **Il nonno mette la retro e si gira con tanto di gomito appoggiato sul sedile, Bart è vestito da ninja, per terra il segno dei copertoni e il fumo: benedetti dettagli!**

▲ **Una simpatica vendemmia di monete a opera di un Bart Simpson vestito da giocatore di football. Ciucciatevi il calzino!**

▼ **In alcuni momenti, potrete assistere ad alcune sequenze in computer grafica: decisamente meglio i filmati realizzati con l'engine del gioco.**

COMMENTO

Finalmente tutti i fan dei Simpsons hanno un gioco per le mani che rende giustizia ai personaggi ideati da Matt Groening: fino a oggi, infatti, nessuno era riuscito a fare meglio di Hit & Run. E questa presentazione basterebbe da sola a far riflettere su quanto abbiano ancora da dire, in ambito videoludico, Homer e la sua strampalata famiglia... Perché Hit & Run è un gioco ben lungi dall'essere perfetto ma in qualche modo si chiudono gli occhi davanti a quello che non è uno schema troppo originale e che a tratti pare davvero troppo "edulcorato" per il giocatore appena appena esigente: la sola presenza di Homer, Bart, Lisa e tutti i riferimenti storici della serie bastano e avanzano, a patto che siate degli amanti dei cartoni animati originali.
Insomma, una confezione da dieci e un prodotto da sei e mezzo, valutazione che di certo però non può essere inficiata dalla pulitissima realizzazione tecnica, bensì da una struttura di gioco semplificata oltremodo e che, visto l'involucro, meritava di essere approfondita maggiormente.
Insomma, si ha la sensazione che se non si fosse mirato a un pubblico troppo giovane, forse il risultato sarebbe stato migliore.
Anche così, Hit & Run è un must per tutti gli amanti della "Springfield Way of Life" e sotto molti punti di vista è un gioco davvero intrigante e pieno di dettagli che non potranno non far impazzire i veri fan!
Rimane comunque inspiegabile la scelta di non tradurre il gioco, lasciando i dialoghi originali senza nemmeno lo straccio di un sottotitolo. Se siete allergici all'inglese, fate attenzione...

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore a 700 MHz, 192 MB di RAM e una scheda grafica accelerata che abbia almeno 32 MB di memoria e che supporti il T&L. Per stessa ammissione del manuale del gioco, i requisiti consigliati si avvicinano moltissimo a quelli minimi...

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

75

e senza troppi vincoli: per impossessarsi di un veicolo, per esempio, basta affiancarcisi e premere il tasto di azione o, in alternativa, entrare in una delle cabine telefoniche per "chiamare" il nostro mezzo preferito.
Ciascun veicolo ha differenti parametri che ne determinano il comportamento, dalla velocità alla resistenza, dall'accelerazione alla maneggevolezza. Visto che la stragrande maggioranza delle situazioni comporta una gara di guida, la scelta del proprio mezzo di trasporto è quasi sempre determinante. Il sistema di controllo è molto semplice, immediato e facilmente gestibile, soprattutto se si è in possesso di un joypad, possibilmente con leve analogiche: certo, si può sempre optare per i classici mouse e tastiera, ma mai come oggi è necessario avere una periferica in stile console per sfruttare al massimo i titoli come questo.
L'aspetto dell'interfaccia utente è abbastanza semplice e poco invasivo, sebbene tutte le informazioni fondamentali siano sempre a portata di occhio, soprattutto per quanto riguarda la mappa di navigazione nell'angolo in basso a destra. Lì troverete, oltre ai punti importanti e le strade della città, il grado di "arrabbiatura" della polizia: una volta riempito l'indicatore circolare, una vettura pilotata dal commissario Winchester farà il suo ingresso trionfale e, per evitare di perdere 50 monete, dovrete seminarla.
Come già detto, ciascun livello è composto da una parte di missioni principali e una selva di missioni secondarie: le prime devono essere completate per proseguire, mentre le seconde sono facoltative. Proprio le seconde però, sono quelle che abilitano una moltitudine di bonus.

▲ La fumata nera che esce dal cofano è sinonimo di esplosione imminente: meglio fermarsi e cambiare mezzo. Da notare la cura del dettaglio dell'ambiente circostante, con tanto di fiamme e fumo in lontananza.

TECNICA IN GIOCO

Graficamente, Hit & Run è realizzato in maniera davvero eccellente: certo, si potrà obiettare che le texture utilizzate non sono assolutamente paragonabili a quelle di titoli più "impegnati", ma i moltissimi poligoni presenti su schermo contemporaneamente, un motore flessibile e abbastanza potente, unitamente a delle scelte cromatiche azzeccatissime, rendono Hit & Run decisamente bello da vedere.
Un discorso a parte lo merita l'audio, visto che le voci dei personaggi sono quelle della serie: a supporto è stata aggiunta una colonna sonora originale "tematica" ispirata dalla sigla dello show composta da Danny Elfman. Un esempio? Quando si usa Bart, gli stacchi sono tutti in stile punk rock, mentre con Lisa l'accompagnamento è decisamente blues con un dominio netto del sassofono.
Assolutamente ingiustificata la scelta di non doppiare in italiano l'intera produzione, visto che comunque i nostri attori sono decisamente meglio degli originali. E poi, l'aggiunta di qualche sottotitolo era uno sforzo così disumano? Bah, mistero...

IL SISTEMA DI CONTROLLO È MOLTO SEMPLICE, IMMEDIATO E FACILMENTE GESTIBILE, SOPRATTUTTO SE SI È IN POSSESSO DI UN JOYPAD, POSSIBILMENTE CON LEVE ANALOGICHE

▲ La macchina di Malibu Stacy sta prendendo fuoco e la povera Lisa, imbragata in un costume di gommapiuma, ha pochi secondi per allontanarsi dall'auto prima che esploda facendole perdere un sacco di monete.

▲ Tra i veicoli speciali, c'è la jeep risalente al secondo conflitto mondiale e appartenente al Nonno: quando si compiono salti del genere, la telecamera cambia automaticamente inquadratura, come in GTA III.

infomaniak.it

→ SILENZIO!
IL FREDDO DA' SPETTACOLO

www.monlys.com

dissipazione.silenzio.sicurezza.ricerca.innovazione.

potenza.performance.accelerazione.tecnologia.

cavi round.ventole.neon.colore.fantasia.design.

www.infomaniak.it – vendita al pubblico e ai rivenditori
Ordina dal nostro catalogo on-line. Oltre 6.000 prodotti illustrati e completi di schede tecniche, disponibili in 24 ore in tutta Italia con corriere espresso o da ritirare presso lo showroom di Milano.
www.chl.it
Acquista Infomaniak.it anche su CHL

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Giochi di carte collezionabili e videogiochi? Parliamone su TGM Online!

SVILUPPATORE
Nival Interactive

PUBLISHER
Strategy First

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.etherlords.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

ETHERLORDS 2

Ritorna il gioco che meglio di ogni altro ha catturato l'essenza dei card game alla Magic: The Gathering, mescolandola con elementi RPG e di strategia. Questa volta non ci saranno più razze e civiltà da gestire, e saremo soli con il nostro destino di eroi... mica male come premessa, no?

REVIEW

Il primo Etherlords, che trovate recensito anche nella Budget Zone di questo mese, è uno di quei giochi che, nonostante non siano mai stati osannati dalla massa, sono riusciti a conquistarsi un ristretto ma accanitissimo zoccolo duro di sostenitori. Il prodotto targato Nival Interactive ha saputo stupire convogliando in un unico prodotto meccanismi e intuizioni tipici dei cosiddetti CCG (Customizable Card Game o giochi di carte collezionabili, che dir si voglia) e altre idee interessanti. La miscela è stata talmente apprezzata da convincere gli intraprendenti programmatori a proporre un seguito, che trae beneficio dalle centinaia di proposte fatte proprio dai sostenitori del primo episodio. Il risultato, come vedremo, aggiunge alcune decise novità senza stravolgere il tutto. Ma andiamo con ordine...

RITORNO A ETHERIA

Già nel primo capitolo abbiamo fatto la conoscenza di Etheria, un mondo pervaso di magia e abitato da razze decisamente diverse tra loro ma accomunate da una guerra che si protrae ormai da secoli e coinvolge tutte le fazioni. A scatenare questa furibonda e interminabile bagarre è la più classica delle lotte per il potere: il controllo dell'Ether, l'energia magica in grado di dare vita a mostri e incantesimi. Ebbene, se nel primo episodio il giocatore vestiva i panni del capo assoluto di una delle razze che popolano Etheria, e il suo compito era quello di guidare l'intera comunità contro gli avversari, questa volta la situazione è decisamente diversa: complice anche un cambiamento radicale nel gameplay, in Etherlords 2 impersoneremo un singolo eroe per tutta la durata della campagna (ce ne sono cinque disponibili). Ogni troncone narrativo ci vedrà vestire i panni di un nuovo mago appartenente a una delle razze già conosciute nel primo capito-

Etherlords ritorna in tutto il suo splendore: le novità non si manifestano certo guardando il campo di battaglia...

SI È DECISO DI CONCENTRARE L'ATTENZIONE PIÙ SUL SINGOLO MAGO CHE SULLA RAZZA A CUI APPARTIENE

▲ La trama di ogni singola campagna porta il giocatore ad attraversare mappe piene di nemici, ostacoli e missioni facoltative...

▲ Graficamente il motore è rimasto pressoché lo stesso del primo capitolo, ma la qualità sembra comunque più che sufficiente per un gioco del genere...

▲ L'esplorazione delle mappe può portare alla scoperta di nuovi artefatti, nemici nascosti e tante altre sorprese.

▲ L'eroe è diventato il centro del gioco e potrete farlo "crescere" come in un qualsiasi RPG.

lo: ritroveremo quindi i Vitals e le magie basate sulla natura, i Synhets e le creature meccaniche, i Kinets e le armate di creature del Bene e i Chatos con il loro esercito di mostri infernali. La quinta e ultima campagna riserverà invece una sorpresa e coinvolgerà quasi contemporaneamente tutte le fazioni appena elencate.

MENO STRATEGIA E PIÙ RPG

Il primo Etherlords proponeva un'impostazione di gioco tipica degli strategici a turni, nella quale il giocatore poteva creare e gestire diversi eroi e doveva fare i conti con risorse da accumulare, terreni da conquistare e via dicendo. Questa volta, invece, ci troviamo di fronte a un titolo decisamente più orientato verso i classici RPG. Ogni singola campagna ci vedrà prendere il controllo di un personaggio inizialmente scarso e poco potente che potremo sviluppare missione dopo missione vincendo scontri e guadagnando punti esperienza: in questo modo è stata accolta la richiesta principale degli appassionati del primo Etherlords, che vedevano limitato il grande potenziale del gioco proprio a causa della poca libertà di sviluppo data agli eroi. In Etherlords 2, insomma, si è deciso di concentrare l'attenzione più sul singolo mago che sulla razza a cui appartiene, con tutto ciò che ne consegue.

I POTERI DEGLI ETHERLORDS

Entrando nel dettaglio, anche a favore di chi non conosce il sistema di gioco di Etherlords, cerchiamo di capire meglio quali siano i poteri e le capacità dei personaggi presenti in questo prodotto. Ogni singolo eroe possiede un proprio libro magico che può contenere diverse decine di formule. Tra queste è possibile scegliere sedici incantesimi, che andranno a comporre il "mazzo" con cui affronterete le battaglie vere e proprie. I sortilegi possono essere evocazioni di mostri, magie istantanee (per provocare danni diretti a un nemico o a una sua creatura) o incantesimi di vario genere (potenziamenti per i mostri, modifiche alle regole della battaglia e così via) e vanno utilizzati durante lo scontro seguendo il classico sistema di combattimento a turni di qualsiasi CCG. Affrontando i vari nemici, l'eroe guadagnerà nuovi livelli di esperienza,

▲ La mappa di Etheria consente di seguire, anche se in maniera decisamente poco leggibile, lo spostamento dell'eroe durante tutta la sua avventura.

▲ Gli scontri con i nemici possono avvenire su ogni tipo di terreno: qui siamo alle prese con una battaglia in casa del Duspa, quando gli si è rotta la caldaia.

IL COMMENTO DEL GABURRI

Aaah, Etherlords, come mi diverto. Mi era piaciuto un sacco il primo capitolo, ma questo è anche meglio! L'interfaccia finto-strategica di sapore derivativo (diciamo pure: scopiazzata da un altro titolo famoso) è sparita in favore di una specie di narrativa pseudo-interattiva totalmente inutile, ma molto meno pedante. Sì, è vero, c'è una specie di storia che in qualche modo si dipana e dovrebbe servire da contorno alle vostre battaglie, ma diciamocelo, la cosa importante di Etherlords è una sola: i duelli a colpi di carte da gioco virtuali. Questi sono divertenti come sempre, e giustamente i designer hanno ridotto all'osso qualsiasi altra distrazione.

Ciò non significa che il tasso di strategia sia diminuito; è sempre possibile (e importantissimo) acquistare carte nuove e "costruire" il proprio mazzo in base alle proprie abilità e soprattutto a quelle del nostro avversario. Anzi, mi pare che quest'aspetto sia un poco più importante che nel primo Etherlords: come dicevo, la linearità della trama è aumentata, ma questo significa che gli scontri sono molto più equilibrati e che "guarda caso" si trovano in vendita proprio le carte giuste per costruire i mazzi adeguati alla bisogna, anzi spesso si possono sperimentare due o tre strategie diverse. Se aggiungete alla varietà di carte disponibili la possibilità di puntare su una o l'altra delle varie specializzazioni degli eroi (alcune piuttosto potenti), c'è spazio per molte soluzioni tattiche diverse. Il motore grafico è sempre più che buono, anzi direi "pure troppo" per quello che è il gameplay; in ogni caso un po' di effetti grafici e dei bei modelli 3D non hanno mai fatto male a nessuno, no? Insomma, avrete capito che a mio parere si tratta di un deciso successo; l'ho giocato un po' anche in multiplayer e l'ho trovato molto eccitante, con scontri che spesso si risolvono all'ultima carta o all'ultimo punto vita. Certo, ci vogliono l'avversario e lo spirito giusto, non è come buttarsi in un'arena brandendo un fucile a pompa; ma se state leggendo questa recensione sapete già che cosa intendo... buon divertimento!

OGNI TRONCONE NARRATIVO CI VEDRÀ VESTIRE I PANNI DI UN NUOVO MAGO APPARTENENTE A UNA DELLE RAZZE GIÀ CONOSCIUTE NEL PRIMO CAPITOLO

▼ Gli effetti di luce degli incantesimi sono essenziali ma ben realizzati, un po' come tutta la grafica di Etherlords 2...

COMMENTO

Dire che Etherlords 2 riprende quanto di buono visto nel suo predecessore sarebbe ipocrita, in quanto il gioco sfrutta per un buon 99% la stessa identica struttura di gioco e lo stesso motore grafico presenti nel primo episodio della serie. Per contro, è anche vero che lo sforzo è stato quello di proporre un gioco che superasse le limitazioni imposte dal precedente gameplay favorendone uno diverso. Sono state spazzate via tutte le questioni inerenti la gestione della civiltà e si è posto l'interesse sul singolo eroe, favorendo di sicuro i sostenitori del sistema di combattimento basato sui CCG. Questa scelta, inoltre, permette di apprezzare ancora meglio la semplicità e l'efficacia delle regole e la varietà di situazioni che possono presentarsi in Etherlords 2. Oltretutto la nuova impostazione a campagne offre una più che discreta varietà di missioni e garantisce una longevità più che sufficiente. Etherlords 2, in definitiva, è un gioco capace di farsi apprezzare da molte categorie di utenti: dagli appassionati di RPG, che troveranno soluzioni alternative a molti altri titoli, ai sostenitori di Magic, che si troveranno a loro agio con il sistema di combattimento (e potranno dimenticare l'eccessiva complessità raggiunta da alcuni "veri" giochi di carte), passando per i fan della precedente incarnazione di Etherlords, che vedranno finalmente liberata da ogni limitazione la possibilità di costruire a piacimento il proprio eroe e il relativo "mazzo" magico. Un gioco da considerare, insomma...

HARDWARE

I requisiti minimi richiesti da Etherlords 2 prevedono un processore a 300 MHz, 64 MB di RAM, una scheda grafica con almeno 8MB di memoria compatibile con DirectX 7.0 e circa 2 GB di spazio su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

76

MULTIPLAYER NEWS

L'aspetto multiplayer di Etherlords 2 permette di apprezzare esclusivamente l'aspetto "card game" del gioco, e si pone come unico elemento capace di prolungare in parte la longevità del titolo una volta completate le campagne del single player. Partecipando alle partite online è possibile scontrarsi contro altri utenti utilizzando qualsiasi genere di mazzo possibile e immaginabile, sfruttando appieno l'intero potenziale offerto dal set di magie e di regole proposte da Etherlords 2. In più, a differenza del primo capitolo, in questa versione sono state previste alcune nuove modalità di gioco: si può concorrere con un mazzo casuale tra quelli già impostati (e che ricalcano le magie possedute dai nemici presenti nel single player) o costruire il proprio deck e sfidare gli avversari in un vero e proprio campionato, con tanto di classifiche e di punteggi. Siete pronti a sfidare i maghi più forti del mondo?

punti vita supplementari, nuove abilità e nuove tecniche: se i primi consentono di resistere (come pare ovvio) maggiormente ai danni procurati dal nemico, le seconde consentiranno di sviluppare tecniche di combattimento particolari. Le abilità (se ne guadagna una per ogni livello) permettono ad esempio di utilizzare più volte la stessa magia, di "pescare" un incantesimo extra ogni 3-4 turni (a seconda del grado di specializzazione) e così via, mentre le tecniche (ottenibili sconfiggendo alcuni nemici o scovando sulle mappe templi e luoghi magici di vario genere) possono fornire poteri speciali alle creature o al mago stesso.

▲ Le regole dei combattimenti non hanno subito grosse modifiche e sono ancora simili al più classico CCG: evoca, attacca, passa il turno e spera di pescare la magia definitiva...

▲ Nella modalità "mappa" possiamo seguire l'eroe dall'alto o da un'inquadratura più angolata: anche queste sezioni sono sviluppate totalmente in tre dimensioni...

I SUONI E I COLORI DELLA MAGIA

Così come per il sistema di gioco, anche gli aspetti puramente tecnici di Etherlords 2 seguono lo schema del "nessuna nuova, buona nuova". A parte alcune piccole modifiche fatte al motore grafico per incentrare l'azione sull'eroe (telecamera fissa eh, niente di così trascendentale), questo prodotto sfrutta lo stesso "ammasso" di routine già viste nel suo predecessore. Prendiamo i combattimenti: l'engine 3D impiegato per la rappresentazione degli scontri è rimasto del tutto identico al precedente episodio e offre la stessa qualità già vista due anni fa, nel bene e nel male. Forse sarà un brutto colpo per chi si aspettava qualcosa di più, ma onestamente il risultato finale, anche all'inizio del 2004, è più che dignitoso per un gioco che non fa certo della spettacolarità il suo punto forte. Discorso un po' meno accomodante invece va fatto per l'aspetto sonoro, piuttosto superficiale sia per quanto riguarda l'accompagnamento musicale (pochi brani e pure poco vari) che per gli effetti "speciali", limitati a urla e schiamazzi senza personalità. Per il momento direi che è tutto: non mi resta che invitarvi a leggere il commento del Gaburri e del sottoscritto...

L'ENGINE 3D IMPIEGATO PER LA RAPPRESENTAZIONE DEGLI SCONTRI È RIMASTO DEL TUTTO IDENTICO AL PRECEDENTE EPISODIO

▲ La quantità di incantesimi disponibili nel gioco è più che sufficiente a consentire miliardi di combinazioni.

OBJECT ID: RAFFO

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ti sei perso il Silver Disc con la demo di Warlords IV e sei disperato? Rincuorati, puoi trovarla anche su TGM Online!

SVILUPPATORE
Infinite Interactive

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 40,00

SITO
warlords4.ubi.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

In un periodo splendido per i giochi di ruolo su PC, ecco arrivare il quarto capitolo della saga che tra le prime ha fatto incontrare fantasy e strategici a turni...

REVIEW

Warlords è uno di quei nomi che riecheggia nelle teste dei giocatori di lunga carriera, di quelli che riportano alla mente i bei tempi andati, quelli della nonna che ti cucinava la torta di mele per merenda o delle corse in bicicletta quando ancora non c'era tutto questo cemento... Ok, forse non ci riporta così tanto indietro, ma spero di aver reso l'idea: se poi così non fosse, andate a leggervi l'apposito compendio, altresì chiamato box, da qualche parte in queste pagine. Ora, prima che qualche sapientone venga fuori a dire "ma la serie di Warlords non era sviluppata dalla SSG? E chi cappero sono 'sti Infinitive Interactive?" segnaliamo subito che la saga è comunque nelle mani dei programmatori che curano l'epopea fin dagli esordi: sotto questa nuova etichetta, insomma, si nascondono ancora gli uomini capitanati da Steve Fawkner (creatore di ogni Warlords apparso su computer). Terminate le comunicazioni di servizio lanciamoci in qualcosa di decisamente più interessante...

STORIE DI ETHERIA

La trama che fa da supporto alla campagna single player di Warlords IV non è certo delle più innovative. Si parla di un certo principe affascinato dalla magia occulta, che circa 3000 anni prima degli eventi narrati nel gioco avrebbe tentato il classico incantesimo per diventare il più forte, bello e ricco dell'intero pianeta, ottenendo come risultato quello di devastare quattro continenti su cinque a causa dell'onda di energia provocata dal suo errore. A distanza di millenni una nuova minaccia si fa strada tra le lande di Etheria: Aravaein, maga e pazzoide con tanto di certificato, ha da qualche mese tentato lo stesso incantesimo di cui sopra, ottenendo questa volta un grosso successo riuscendo a evocare legioni e legioni di demoni pronti ad assecondare ogni suo comando. Chiaramente, a cercare di contrastare le armate di esseri infernali sguinzagliati dalla psicopatica in questione doveva andarci per forza qualcuno, un eroe abile tanto con la spada quanto con la magia, un vero signore della guerra preso a caso... Ecco sì, direi proprio tu che stai usando il mouse in questo momento. Ti spiacerebbe guidare le forze del bene contro il nemico che vuole farci la festa?

PAESE CHE VAI...

La suddetta trama ci consente quindi di avere più chiara la situazione all'inizio del gioco. Dopo aver creato il nostro Warlord e averlo dotato di alcune qualità (che definiscono i tipi di incantesimi disponibili), tra cui la razza di appartenenza

L'OBIETTIVO DI OGNI LIVELLO SARÀ QUELLO DI CONQUISTARE LA CAPITALE AVVERSARIA, SCONFIGGENDO IL WARLORD CHE LA DIFENDE

▲ Ogni città può produrre unità della razza che la gestisce: a seconda della grandezza dell'insediamento saranno disponibili 2,4 o 6 diverse milizie di potenza crescente.

▲ Gli eroi sono un particolare tipo di unità: come tutte crescono al passare di livello, ma a differenza delle altre possono utilizzare oggetti magici per migliorare le proprie abilità.

I SIGNORI DELLA GUERRA

La lunga saga di Warlords affonda le radici nelle ere più lontane del divertimento elettronico su PC. Correva l'anno 1989 quando la SSG (Sensational Strategic Games, un nome scelto a caso...) propose il primo, e per l'epoca innovativo, Warlords e il suo sistema di gioco a turni. Pochi anni più tardi (1992) arrivò il secondo capitolo, che portava con sé una struttura più ampia e completa, in grado di consolidare il successo della saga. Nel 1997 uscì Warlords III: Reign of Heroes e, un anno più tardi, la sua espansione Darklords Rising. Da questo punto in avanti, il team che fino a quel momento aveva sviluppato la serie decise che era giunto il momento di provare una strada alternativa, abbracciando gli strategici in tempo reale nel loro momento di maggior successo. Ecco così nascere la serie Warlords Battelcry, il cui primo capitolo risale al 1999 mentre il secondo ha visto la luce solamente pochi mesi fa: in entrambi i titoli, oltre al diverso sistema di gioco, è da notare l'introduzione di elementi RPG (livelli, punti esperienza e via dicendo) fino a quel momento estranei al mondo di Warlords. Questi elementi oggi, come si diceva nella recensione, li ritroviamo oggi integrati con il più classico gameplay a turni:Warlords IV, insomma, è a tutti gli effetti il degno erede di entrambi i filoni, il vero anello di congiunzione tra le due anime che hanno reso rispettabile la serie nel corso degli anni.

(a scelta tra le 10 presenti nel gioco), ci troveremo a poter scegliere su una vasta mappa di Etheria una tra le tante regioni in cui è suddiviso questo mondo: ognuna di queste aree rappresenta una missione che può essere legata alla trama o puramente facoltativa. In questo secondo caso, di solito la ricompensa offerta sarà la disponibilità di un nuovo eroe particolarmente potente, l'alleanza con una nuova razza (in modo da poterla scegliere come propria in un livello successivo) o qualche oggetto magico, mentre le missioni principali non prevedono alcun premio. In entrambi i casi, l'obiettivo sarà quello di sconfiggere i nemici presenti sulla mappa e far guadagnare esperienza al nostro alter ego e ai suoi eroi, che potranno essere mantenuti di missione in missione. Per fare questo non dovrete andare troppo per il sottile: sarà sufficiente conquistare la capitale del nemico e sconfiggere il Warlord che la difende. Con un obiettivo così semplice e lineare, è chiaro che le città siano la risorsa fondamentale del gioco: conquistando queste (e a seconda della grandezza della mappa potrebbero volerci anche ore, visto che in alcuni casi si parla di svariate decine di villaggi) potremo arruolare nuove unità e acquisire i soldi necessari a mantenere quelle già sotto il nostro controllo.

RUNE MAGICHE E CALCI NEL SEDERE

Ogni città conquistata, a seconda del suo livello, ci consentirà inoltre di scegliere tra le unità più semplici o le più complesse della razza che lì è insediata: ogni specie infatti possiede sei diverse unità (e se la matematica non è un'opinione sei per dieci fa un totale di sessanta diverse tipologie di guerrieri disponibili), che possono impiegare da un minimo di uno a un massimo di tre turni per essere costruite. La velocità con cui genereremo le unità dipende dalla nostra stessa razza e dall'"affinità" con quella che possiede la città: più queste sono in disaccordo tra loro e più tempo ci vorrà per allestire le armate. La differenza tra le varie unità è definita da pochissime caratteristiche, tra cui troviamo la forza con cui attaccano, i punti vita a disposizione e alcune abilità particolari (volare, schivare e così via).

ATTACCA TU CHE DIFENDO IO

La semplicità con cui si sono definite le varie unità è funzionale al sistema di combattimento chiamato STS (Speed Tactical System), vero e proprio esempio di praticità e di minimalismo applicato ai giochi di ruolo. Praticamente in ogni scontro l'attaccante sceglie una delle unità del suo gruppo e la manda contro quella del nemico. Tutto continua fino a quando una delle due non muore, e viene rimpiazzata dalla successiva. Detto così può sembrare anche banale, ma in realtà tutto fila liscio e veloce come il resto del gioco: a voler ben vedere è proprio questa semplicità la caratteristica dominante di Warlords IV, aspetto che riguarda anche l'estetica stessa del titolo, decisamente essenziale e scarno nella sua bidimensionalità un po' retro.

▲ Anche il Warlord cresce con il passare dei livelli: tra le abilità che può migliorare ci sono gli incantesimi, attacchi speciali da utilizzare con parsimonia ma dall'indiscussa efficacia...

▲ Le città possono comprendere speciali edifici in grado di generare vari bonus: maggiori introiti in denaro, più punti vita per le unità, attacchi migliorati e così via...

COMMENTO

Warlords IV è il classico strategico a turni essenziale sia nell'aspetto estetico che nelle regole principali, caratteristica che unita alla ripetitività dell'obiettivo di ogni missione (uccidere tutti i nemici) lo fa assomigliare a una specie di incrocio tra Risiko! e Magic: l'adunanza, il gioco di carte fantasy per eccellenza. Per carità, tra razze, unità, eroi, livelli di esperienza e via dicendo, di cose da vedere ce ne sono parecchie. È però anche vero che dopo qualche partita è chiaro anche ai muri che non ci si possono aspettare altri colpi di scena. Dal punto di vista tecnico, oltre alla succitata grafica un po' scarna e ridotta al minimo essenziale, possiamo sicuramente annotare tra gli aspetti positivi la facilità di utilizzo garantita dall'intuitiva interfaccia di gioco, mentre invece va sicuramente condannata la poca cura dedicata all'aspetto sonoro e la pochezza dei rari filmati di intermezzo tra un capitolo della trama e il successivo. Per farla breve Warlords IV è strettamente consigliato agli appassionati di giochi di ruolo e fantasy che non apprezzano l'eccessiva complessità tipica del genere, ma che preferiscono un gioco strategico e profondo al punto giusto, capace di intrattenere in maniera leggera e senza troppe pretese.

HARDWARE

Warlords IV è il classico gioco capace di dare il meglio di sé anche su macchine non particolarmente spinte. Per utilizzarlo al top è infatti sufficiente possedere un processore ad almeno 450 MHz, equipaggiato con 128 MB di RAM e una scheda grafica non necessariamente "cattiva", ma compatibile con le librerie DirectX 9.0. Il gioco inoltre occupa circa 1 GB di spazio su hard disk.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

68

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ti piacciono i giochi di guida? Vai su "Racing Games" nel forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Eden Studios

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
Hot Seat

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 29.99

SITO
www.v-rally.com

REVIEW

Luca "Hansen" Polizzotto hansen@xenia.it

V-RALLY 3

Destra 4 su sinistra 3, allarga, attenzione salto, tornante destra su ponte, abbiamo perso qualcosa... come "Abbiamo perso qualcosa?", cosa vuoi dire? Ah, parli del paraurti... va beh dai, ce lo cambiano alla prossima sosta ai box, non è mai morto nessuno per così poco. Bam!

REVIEW

L'occasione è ghiotta e non me la faccio certo scappare. Dopo un po' di mesi, finalmente il ToSo mi mette a disposizione un gioco di guida. Sarò onesto: anche se fosse stato il primo Test Drive, quello che girava sul mio ormai defunto 8086 con 20 MB di Hard Disk e scheda grafica CGA (per chi non lo sapesse riproduceva quattro colori: magenta, ciano, bianco e nero... mica bau bau micio micio), avrei detto sì. Dopo le consuete mille peripezie per raggiungere il tanto agognato supporto ottico (inutile programmare gli orari quando si va a Milano), installo il tutto in pochi minuti e in men che non si dica sono già nel menu di gioco, pronto a prendere la prima macchina che capita per riempirla di fango e ammaccature. Il come è presto detto... sfrutto la modalità più interessante di V-Rally 3, ovvero la carriera da pilota, che prevede la ricerca di un ingaggio e la conseguente partecipazione al campionato (le altre modalità sono il classico "Tempo sulla tappa" e la sfida con altri amici, ovviamente alternandosi alla guida).

INZIAMO BENE!

Nessuna altra frase può rendere meglio quello che ho pensato non appena ho cominciato a guidare. Dopo aver configurato per bene tutti i comandi, mi getto nella prima prova speciale e, sorpresa delle sorprese, noto nelle curve una certa mancanza di resistenza da parte del volante. Tra me e me penso che la vecchiaia cominci a farmi perdere la sensibilità degli arti, quindi non mi preoccupo più di tanto. Le buche e gli avvallamenti del terreno vengono ben riprodotti e presto poca attenzione a questo problema, procedendo abbastanza spedito. Dopo l'ovvia fase iniziale spesa a familiarizzare con il titolo in questione, comincio a rifilare secondi agli altri piloti. Con grande gioia partecipo al rally di Francia (una sequela di curve e controcurve su

GLI INCIDENTI METTONO IN MOSTRA AUTOVEICOLI LEGGERI COME SCATOLE DI CARTONE

Metti un romantico tramonto, una bella strada di montagna dove fa capolino la neve... una macchina da rally e un pilota che non vede l'ora di finire la tappa per bersi una birra.

▲ Non potevo non bullarmi un po', visto che ho rifilato 24 secondi ai miei diretti inseguitori... peccato solo che nella gara finale sia ruzzolato giù per un burrone.

▲ Il mio copilota gioisce a fine tappa, gettando il road-book fuori dal finestrino e colpendo uno dei commissari di pista che prima o poi me la faranno pagare cara.

strade strette, tra pareti di roccia e precipizi... insomma la gioia dei carrozzieri) ma, al via, ecco la sorpresona che mi attende: di force feedback non c'è nemmeno l'ombra (ok avere il servosterzo ma guidare una macchina a levitazione magnetica mi pare decisamente troppo) e neppure in curva si ha una minima resistenza del volante, a meno che non si esca dalla sede stradale o si sbatta contro qualche muro.
Nonostante un disperato tentativo di settaggio della sensibilità, la questione non riesco proprio a risolverla. Un po' triste, mi convinco che dovrò vincere il mondiale puntando sulle altre piste. Ecco arrivare il momento della Svezia e delle sue stupende strade innevate che corrono in mezzo a rigogliose foreste. Già pregusto i controsterzi che mi aspetteranno ignaro del mio destino, ma anche qui, alla partenza, mi ritrovo a combattere contro l'assenza di attriti... insomma non è certo un bene. Quindi è decisamente auspicabile che venga rilasciata una patch per ottimizzare il supporto del "ritorno di forza", pena una folla di piloti frustrati.

▲ La desolazione accompagna la tappa in terra africana. A ben vedere, anche la mia 206 WRC è altrettanto desolata nel posteriore...

VAI DI CONTROSTERZO

Dimenticando l'intoppo imprevisto con il volante, passo a parlare (o per meglio dire a scrivere) della fisica delle autovetture. Il comportamento delle macchine non è ancora pienamente realistico, ma di sicuro è stato fatto un deciso passo in avanti rispetto al solito effetto "quinta ruota", o palo centrale che dir si voglia. In pratica non assistiamo più alle tendenza dell'auto a ruotare attorno al proprio centro quasi come se fosse una trottola e, questa volta, per sbandare si deve utilizzare il freno a mano. A dirla tutta, la tecnica migliore rimane sempre la guida pulita: ad esempio, proprio nei tornanti, non è fondamentale entrare bloccando le ruote posteriori per mandare via di coda la macchina, anzi... un accenno di frenata in ingresso con una percorrenza costante e un bell'affondo sul gas vi daranno parecchio tempo di vantaggio sugli avversari. A proposito di tempo guadagnato sui "nemici", dopo un po' di pratica non faticherete a rifilare distacchi abissali (nell'ordine dei sette secondi a tappa), segno questo di un'impostazione di gioco decisamente tendente all'arcade più che alla simulazione vera e propria. A suffragare questa tesi ci sono anche i terreni, che differiscono tra loro solamente a livello di rappresentazione grafica. Il comportamento dell'auto, infatti, sarà sempre lo stesso: per intenderci, passando dalla terra al fango non cambierà nulla a parte lo sporco che raccoglierete. La fisica diventa "paradossa" quando si parla degli incidenti, che mettono in mostra automezzi leggeri

MONDIALE 2004, COSA CI ASPETTA?

All'interno di questo box potrete trovare nel dettaglio, le sedici prove che aspettano i piloti per il mondiale del prossimo anno. A questo si aggiunge un nuovo regolamento che prevede diverse novità (ma ormai ci abbiamo fatto un po' il callo, visto quanto stanno combinando anche nel mondiale di Formula 1). La prima riguarda il punteggio per il mondiale costruttori, che si limiterà a due sole auto ufficiali (quindi le squadre con più di due piloti avranno una bella gatta da pelare). A questo si somma anche una nuova veste per quel che riguarda le regole inerenti le ricognizioni, ovvero quei giri di prova per verificare i tracciati. Le tornate previste saranno tre, con una conseguente riduzione della precisione sui rilevamenti. Dulcis in fundo, la probabile eliminazione dei test prima dei rally e ancora (ma non c'è niente di certo, almeno a oggi), nuove regole sulla telemetria e l'assistenza durante le gare. Una bella rivoluzione, insomma, che non mancherà di far discutere tutti gli appassionati. Vi lascio con una foto di un certo Carlos Sainz... lo conoscete, vero?

23/25 gennaio – Montecarlo
6/8 febbraio – Svezia
12/14 marzo – Messico
16/18 aprile – Nuova Zelanda
14/16 maggio – Cipro
28/30 maggio – Grecia
11/13 giugno – Argentina
25/27 giugno – Turchia
6/8 agosto – Finlandia
20/22 agosto – Germania
3/5 settembre – Giappone
17/19 settembre – Inghilterra
1/3 ottobre – Italia
15/17 ottobre – Francia
29/31 ottobre – Spagna
12/14 novembre – Australia

FINALMENTE POTREMO AMMIRARE SPETTATORI TRIDIMENSIONALI AL POSTO DELLE CARE E VECCHIE SAGOME DA POLIGONO DI TIRO

▲ Pochi attimi di gara e sono già riuscito a mettere K.O. freni, cambio, motore e sospensioni. Sfido chiunque a fare di meglio.

▲ Il fondale è stupendo, ma se si aguzza l'occhio si possono scorgere delle strane foglie quadrate sulle piante. Sarà che in Kenya crescono cose strane...

▼ Uno spettacolare replay con telemetria allegata, così si può far finta di capire tutto quello che è mostrato dai grafici.

COMMENTO

V-Rally 3 non è proprio recentissimo nel panorama videoludico e a questo dobbiamo aggiungere che è incappato in un processo di conversione decisamente al di sotto delle mie aspettative. Il buon vecchio Colin McRae può quindi dormire sonni tranquilli ancora per un po', insomma. La grafica si mostra carente per quanto riguarda i veicoli, che se da un lato hanno una forma precisa e corrispondente alle controparti reali, dall'altro non possono contare su un livello di dettaglio sufficientemente elevato (basti pensare alle luci posteriori e ai cruscotti). Anche le ambientazioni di gioco non si discostano molto da questo standard: al primo impatto tutto sembra nella norma, ma alla lunga (e se si fanno anche alcuni paragoni con un titolo a caso) si nota una mancanza di definizione generale. Se a questo aggiungiamo alcune tappe poco credibili, come ad esempio le gare durante un temporale (ebbe sì ho fatto in tempo a guardare pure le nuvole e i fulmini nonostante stessi percorrendo una curva a 180 km/h), è facile capire come V-Rally riesca a malapena a raggiungere solamente una risicata sufficienza. La fisica delle vetture risente meno del fastidioso effetto "palo nel centro", ma il controllo resta sempre e comunque prevedibile, denotando così la spiccata impostazione arcade di questo titolo. A chiudere una sezione audio buona ma non certo eccelsa, la totale localizzazione in italiano e un prezzo d'attacco quasi da Budget Zone.

HARDWARE

I requisiti minimi richiesti per giocare a V-Rally 3 prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz o superiore, almeno 64 MB di RAM, una scheda video compatibile con le DirectX 9.0 (incluse nel gioco), un drive CD-Rom 8x o superiore e 1.6 GB di spazio disponibile su disco.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

60

come scatole di cartone, pronti a prendere il volo non appena vanno a sbattere. Scelta bizzarra, non c'è che dire.

TECNICA A PARTE

Fino a ora ci siamo occupati della parte "guidata" di V-Rally 3, quindi è giunto il momento di vedere come si comporta il titolo Atari sotto il profilo meramente tecnico. Per quanto riguarda il comparto grafico, bisogna segnalare la presenza di un pubblico finalmente tridimensionale, che ci fa dimenticare le "sagome" solitamente presenti in questo genere di giochi. L'altra faccia della medaglia è però rappresentata da una vegetazione poco curata e da una generale mancanza di definizione. Tralasciamo questa elucubrazione e passiamo alle auto. Che dire? Certo le riconosco, l'aspetto è quello, ma per essere sinceri non mi soddisfano per niente, complici anche dei riflessi scialbi e poco credibili. La parte dolente è comunque rappresentata dalle luci: come prima cosa, di notte non cambia nulla se si hanno i fari rotti o meno. In secondo luogo, in più di un caso le auto hanno i proiettori anteriori e le luci posteriori di un colore grigio, senza nessuna trasparenza che possa ricordare vetro o plastica. Ho cercato qualche miglioramento portando la risoluzione a 1280x1024 ma è cambiato ben poco. In questo caso Rallysport Challenge è ancora uno dei migliori esempi di come si debba curare l'aspetto grafico di un titolo del genere.
Altro particolare che va valutato è la simpatia del copilota; il tizio che vi ritroverete di fianco non esiterà a prendervi a male parole (decisamente colorite), ma devo dire che tutto sommato è preciso, sempre che si escludano alcuni (rari) casi in cui avverte di un pericolo quando ci siete già dentro fino al collo. Per il resto l'audio non fa gridare al miracolo, anzi. I rombi delle vetture si assomigliano un po' troppo, togliendo così un po' di quell'emozione che si prova passando da una MG a una Subaru (un po' come uscire con il Vlad e poi con una bella ragazza). Detto questo mi raccomando con tutti voi novelli piloti, Non imitate quegli scavezzacollo dei rallysti sulle strade di tutti i giorni, dato che non basta un pulsante per ripartire (e "luci sempre accese, anche di giorno" non lo vogliamo dire? ndToSo).

LA VECCHIA GLORIA

Si tratti di rally o simulazioni su pista, lei è sempre lì, bella, anzi bellissima. Nel cuore degli amanti delle quattro ruote ha sempre un posto, nonostante non ci sia più, nonostante una politica aziendale bizzarra l'abbia prima cancellata e poi sostituita in maniera indegna. Di cosa parlo? Della Lancia Delta Evoluzione, soprannominata affettuosamente "Deltona". Un'auto, o forse l'auto per eccellenza, che tutti ci hanno invidiato, che ha mietuto vittorie su vittorie prima di sparire nel nulla per lasciare il posto a tutti gli altri, precedentemente costretti ad arrancare sulle strade dove lei invece correva velocissima in mano a piloti come l'italianissimo Miki Biasion. La Lancia è stata una delle scuderie più vittoriose nel mondo dei Rally e tutte le sue auto sono state delle opere d'arte. Volete dei nomi? Allora pensate alla Fulvia, alla 037, alla Delta S4 e ovviamente alla Stratos, macchine che rimarranno per sempre nella storia dell'automobilismo, sia per prestazioni sia per design.

IL COPILOTA NON ESITERÀ A INSULTARVI QUALORA DOVESTE COMMETTERE DEGLI ERRORI

▲ Che bello, rotolo, rotolo, rotolo... e tutto grazie a un innocuo sassetto che ho beccato mentre viaggiavo a velocità smodata.

▲ Questa non potevo non metterla. I compagni di squadra, come potete notare, non esiteranno a insultarvi allegramente...

INDISTRUTTIBILE?
MAGIC
The Gathering
DECKMASTER
Torneo di anteprima mondiale
24 e 25 gennaio 2004
DARKSTEEL
Per maggiori informazioni visita il sito www.magicacademy.it
www.magicthegathering.com o chiama il Servizio Clienti al numero 199111543
Wizards
MAGIC
The Gathering
Magic: the Gathering, il logo Magic: the Gathering 10th Anniversary, il logo Wizards of the Coast e i simboli WUBRGcT sono proprietà di Wizards of the Coast, Inc. ©2003 Wizards.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi altri appassionati di Battlegrounds da sfidare online? Consulta la FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
Secret Level

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO
€ 45,00

SITO
www.mtggame.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

Dopo svariate trasposizioni del gioco di carte collezionabili più famoso di sempre, ecco arrivare sui nostri PC un titolo d'azione e di strategia pronto a farci vedere per la prima volta, dal vivo, creature e incantesimi divenuti ormai leggendari...

REVIEW

Non posso credere che a distanza di una decade dalla sua nascita, fissata ufficialmente nel lontano 1993, esista ancora qualcuno che non conosce Magic: The Gathering (o l'Adunanza, come si chiama nel Bel Paese) e il suo sistema di gioco a carte che ha letteralmente inventato un nuovo genere di intrattenimento. Ecco perché partirò dal presupposto che tutti voi sappiate cosa sia MTG e abbiate un minimo di dimestichezza con le sue regole, i suoi personaggi e le ambientazioni che lo hanno reso famoso. Se così non fosse, non avete comunque nulla di cui preoccuparvi: Battlegrounds è stato pensato per essere giocato indipendentemente da tutto e risulterà quindi godibile anche a chi è a digiuno di mana, turni e carte tappate. Se ci pensiamo bene però, l'idea di infilare in Magic azione e adrenalina fa un po' a botte con la versione "originale" del progetto... Ma prima di sbilanciarci, vediamo di capire meglio di cosa stiamo parlando.

DUE MAGHI, UN CAMPO DI BATTAGLIA E SOLO IL CIELO COME LIMITE...

In Battlegrounds troveremo riproposta la classica struttura di qualsiasi partita a Magic. La forma, infatti, non ha alcuna differenza rispetto al gioco di carte originale: due maghi si affrontano dotati ognuno di un proprio bagaglio di magie e di 20 punti vita, nel tentativo di abbattere l'avversario. Il gioco non propone altro che questi scontri, sia che si partecipi alla campagna single player, sia che si affronti la modalità Arcade o che ci si cimenti in un duello con un altro utente, sfruttando la funzionalità multiplayer. La differenza tra queste opzioni è data unicamente dalle ricompense che otterrete vincendo le battaglie. Affrontando la campagna si proveranno dieci missioni per ognuna delle cinque scuole magiche

▼ **Battlegrounds porta in vita gli scontri tra maghi di Magic, modificando un po' le regole per rendere il gioco più veloce e dinamico...**

BATTLEGROUNDS È STATO PENSATO PER ESSERE GIOCATO INDIPENDENTEMENTE DAL SUO CELEBRE PREDECESSORE CARTACEO

▲ **Ciascun giocatore potrà scegliere le proprie magie: ogni "mazzo" sarà composto da dieci incantesimi, ripresi dalle più celebri carte di Magic.**

▲ **Invece che terre da giocare e usare, il sistema di mana di Battlegrounds prevede sfere e schegge da raccogliere.**

La grafica di Battlegrounds è piacevole, ma forse qualche animazione in più e qualche modello di creatura maggiormente curato non avrebbero guastato...

Oltre alla modalità Campagna, nel gioco potremo sfidare il computer in quella Arcade o andare su internet a sfidare altri utenti.

(rappresentate con i colori classici bianco, rosso, verde, blu e nero) e a ogni "passo" si riceverà una nuova magia (utilizzabile anche nell'arcade o in multiplayer). Optando per l'Arcade, dovrete sfidare una serie di nemici che, se battuti, potranno essere impersonati (e potrete utilizzare sia il ritratto che il mazzo predefinito). A essere onesti, ci sarebbe da sottolineare che la campagna prova a dare un certo senso alla sua presenza grazie a una semplice trama, che però risulta essere quasi una scusa per giustificare agli occhi del giocatore la necessità di sfidare le varie scuole di magia.

ENTRINO I COMBATTENTI!

Se a prima vista le differenze tra il Magic dal vivo (o quello simulato nei giochi visti fino a oggi) e Battlegrounds non sono così evidenti, iniziando un duello si capisce subito che qui il tempo per decidere l'incantesimo da utilizzare è proprio poco...

Lo scontro vero e proprio si sviluppa come uno strano incrocio tra un picchiaduro e un gioco di strategia. I due maghi si troveranno disposti l'uno di fronte all'altro, divisi da una specie di linea che delimita il territorio assegnato. Ognuno di essi parte con i canonici 20 punti di energia, ma senza alcun mana per lanciare i propri incantesimi. Per accumulare l'energia magica il giocatore dovrà raccogliere alcune sfere che ciclicamente appariranno nel proprio campo di battaglia e, così facendo, sbloccherà un indicatore presente nella parte alta, che si riempirà con il passare del tempo.

Le magie hanno "costi" diversi e sono versioni semplificate dei classici incantesimi del gioco di carte originale. Sono divise in tre categorie (evocazioni, incantesimi e stregonerie) e compongono il "mazzo" del mago che in nessun caso può contenere più di dieci incantesimi differenti. Il gioco non prevede alcun turno e si svolge in tempo reale: le creature evocate inizieranno ad attaccare a seconda dei loro valori, sfruttando le abilità in loro possesso (come nella versione "live" le creature volanti potranno essere bloccate solo da altre creature volanti,

▲ I punteggi di attacco e difesa delle creature sono rappresentati alla base delle stesse, sotto forma di tacche di differenti colori

▲ L'inquadratura di gioco è fissa, ma si adatta dinamicamente alla posizione dei due maghi, in modo da tenerli sempre entrambi su schermo.

A ME MI PIACE IL MAGIC

Tutta la cura per trasportare al meglio il fascino di Magic non ha certo influenzato i traduttori che si sono dilettati con la versione italiana di questo gioco. Stranamente, i termini utilizzati nei vari testi (il gioco è completamente in italiano, parlato escluso) delle magie in molti casi non sono gli stessi utilizzati "ufficialmente" sulle carte del gioco vero e proprio. In qualche caso le parole e i termini scelti lasciano solo intendere la vera natura di un'abilità o di un effetto della magia in questione, lasciando un po' stordito il giocatore già abituato alla terminologia classica di Magic. Per fare qualche esempio, cosa direste di una creatura con abilità calpestio? Beh, forse si riferisce al più classico travolgere, o trample in inglese... e le creature blocco non saranno mica l'equivalente dei muri (wall), quelle che non possono attaccare? Avete capito che la traduzione non rende certo impossibile intendere come si comporti una creatura, ma è lo stesso un peccato vedere tanto dettaglio per ricreare il vero Magic perdersi a causa di qualche parolina buttata lì un po' a caso.

Come nel Magic tradizionale, valgono gran parte delle abilità delle creature: alcune volano, altre possono solo difendere, altre ancora travolgono tutto quello che incontrano senza mai fermarsi.

IL DUELLO VERO E PROPRIO SI SVILUPPA COME UNO STRANO INCROCIO TRA UN PICCHIADURO E UN GIOCO DI STRATEGIA

▼ Le magie che non agiscono solamente per un breve periodo sono rappresentate su una delle due torrette a bordo campo

COMMENTO

Magic: The Gathering Battlegrounds è un tentativo abbastanza riuscito di portare il mondo di Magic in un titolo che non sia la semplice versione elettronica del classico gioco di carte già tanto apprezzato e visto anche su monitor. L'abbastanza non si riferisce certo al sistema di gioco realizzato, sufficientemente veloce e dinamico da rappresentare una sfida divertente, né tantomeno al numero e all'insieme delle magie disponibili, in grado di risultare sufficientemente fedeli alle controparti originali e di offrire allo stesso tempo un numero più che apprezzabile di strategie e combinazioni con cui costruirsi un proprio mazzo. No, le vere pecche di Battlegrounds risiedono nell'interfaccia di gioco scelta (mutuata dalla versione per console, visto che altrimenti non si spiegherebbe l'esiguo numero di tasti utilizzati), nella poca varietà di scontri offerti dalle modalità single player e da un motore grafico appena sopra la soglia della sufficienza. Fortunatamente, grazie al multiplayer, gli appassionati potranno prolungare un po' di più la loro permanenza sulle terre di Dominaria: se siete dei fan di Magic o desiderate provare un gioco veloce e "leggero", allora probabilmente Battlegrounds vi potrà interessare. In caso contrario, dubito che sentirete la mancanza di questo titolo.

HARDWARE

I requisiti minimi per giocare a Battlegrounds sono decisamente leggeri e prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 128 MB di memoria RAM e una scheda video dotata di 32 MB. Il gioco installa circa 1,3 GB di dati su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

65

L'interfaccia di gioco permette di scegliere le magie, rappresentate da gruppi di tre incantesimi per volta.

quelle chiamate muro si metteranno sulla difensiva e così via). Il mago, ovviamente, non starà a guardare e potrà continuare a raccogliere sfere o più esili schegge rilasciate dai nemici abbattuti per accumulare più velocemente il mana, lanciare incantesimi per modificare l'andamento della battaglia (non vi preoccupate, qui i canoni di Magic sono rispettati) e sarà in grado di partecipare attivamente alla lotta. Per rendere ancora più veloce e meno caotico il combattimento poi, una volta arrivate a "fondo schermo", le creature ritorneranno dal mago che le controlla e riprenderanno a muoversi verso il nemico, mantenendo gli stessi punti di difesa (sempre che non abbiano l'abilità di rigenerare). Sempre per alleggerire le regole originarie è previsto un limite di cinque creature che uno stregone può controllare direttamente, mentre non c'è alcun limite alle volte che lo stesso potrà utilizzare una magia.

MAGIC LIVE FROM DOMINARIA...

Come avrete capito, Battlegrounds ripercorre in maniera sommaria e adattata alle esigenze i classici scontri di Magic, per renderli decisamente più veloci e movimentati. Se in questo modo si perdono in parte alcune caratteristiche del gioco originale, la rappresentazione delle creature e degli incantesimi cerca di rimanere il più fedele possibile al modello di partenza, anche nelle apparenze. Certo, un piccolo appunto che si può tranquillamente muovere ai programmatori è di aver creato un gioco bello e veloce animato da un'interfaccia un po' troppo confusa. Gli incantesimi sono riuniti in gruppi di tre per pagina, quindi è necessario utilizzare altri due tasti per scorrere tra le varie magie: un po' macchinoso se si pensa che il fattore tempo è così fondamentale nel gioco. Anche tecnicamente possiamo lamentarci, almeno in parte, del risultato raggiunto: se le arene e gli sfondi sono più che piacevoli, le animazioni poco complesse e i modelli molto simili tra loro possono confondere il giocatore, specialmente nei combattimenti a cui partecipano tante creature contemporaneamente. Anche il sonoro meritava sicuramente una maggior cura, specie considerando il fatto che non è stato riprodotto altro se non le grida dei mostri e le parole dei maghi (che urlano il nome delle creature evocate... fa molto Pokemon, a dirla tutta!).

NELLO SPLENDORE DEL TECHNICOLOR...

In Battlegrounds si è cercato di rappresentare uno scontro di Magic "dal vivo", eliminando alcune regole come i turni e modificandone altre come la gestione del mana, ma non solo. Anche un altro elemento abbastanza classico del gioco è stato riportato in questa versione, seppur con delle notevoli limitazioni. Stiamo parlando del classico mazzo multicolore. Chiunque abbia mai preso parte a una partita di Magic, sa che difficilmente i mazzi utilizzati dai giocatori (esperti o meno) contengono un solo colore di magia, mentre sono molto più diffusi i mazzi che prevedono quantomeno due o più famiglie di incantesimi. Ebbene, Battlegrounds permette di mescolare diverse scuole, ma solamente a coppie: è possibile ad esempio usare magie rosse e nere nello stesso mazzo, ma non aggiungere qualche creatura verde o qualche incantesimo blu... In questi casi la gestione del mana si raddoppia e sarà necessario riempire due barre di sfere dei relativi colori per lanciare le magie in questione. Meglio così che cancellare completamente i maghi arlecchino...

IL GIOCO RIPERCORRE IN MANIERA SOMMARIA E ADATTATA ALLE ESIGENZE I CLASSICI SCONTRI DI MAGIC, RENDENDOLI DECISAMENTE PIÙ VELOCI E MOVIMENTATI

▲ La modalità single player comprende cinque capitoli, nei quali affronteremo le varie scuole di magia: a legare il tutto, brevi filmati che tentano di dare senso a una storia decisamente banale...

Novità per tutte le età

GIOCHI PER IL TUO telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

a soli euro 5,90

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

SU CD CARD

Microforum®
il meglio a meno
Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scarica da TGM Online la demo di Secret Weapons Over Normandy!

SVILUPPATORE	Totally Games
PUBLISHER	LucasArts
DISTRIBUTORE	Halifax
MULTIPLAYER	Assente
LOCALIZZAZIONE	Completa
PREZZO	€ 50,00
SITO	www.overnormandy.com

REVIEW

Alex Rossetto law@xenia.it

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Fin da quando ho cominciato a fare questo mestiere, la LucasArts ci ha abituato a produzioni in cui i dogfight (l'uno contro uno tra aerei) facevano la parte da leone, e il più famoso fra tutti fu il glorioso X-Wing. Ecco, immaginate un X-Wing durante la Seconda Guerra Mondiale...

REVIEW

In realtà c'è già un titolo con la stessa ambientazione (e degli stessi programmatori, anzichenò) ed è Secret Weapons of the Luftwaffe (peraltro anche precedente a X-Wing). Questo ne è il seguito e, riprendendo lo stesso tema a distanza di (sigh) dodici anni, riesce a mantenerne in qualche modo lo spirito dell'originale. Meglio dirlo subito: il gioco ha un'impostazione decisamente arcade, in grado di dare gli incubi a qualsiasi appassionato di simulazioni di volo serie. Senza nulla togliere all'utente appena descritto però, SWON è in grado di regalare ore di sano divertimento al resto del mondo.

La struttura di gioco è infatti impostata in modo da seguire una storia ben precisa, in cui i combattimenti, le missioni aggiuntive (tipo le sfide per ottenere aerei o altri bonus) e i filmati o i pezzi parlati si integrano a meraviglia gli uni con gli altri, riuscendo a catturare l'utente e a rendere l'esperienza molto immersiva. Chiaramente il modello di volo (pur selezionabile tra uno molto semplice e uno più complesso) non rispecchia quello reale e, al di là di qualche stallo e una discreta inerzia dei mezzi, riuscirete a librarvi in aria come se fosse la cosa più semplice del mondo, oltre che sicuramente una delle più belle. Sembra quasi che abbiano preso l'engine di volo del vecchio X-Wing e l'abbiano adattato alla Seconda Guerra Mondiale... Ma partiamo dall'inizio ancora una volta, direi, e vediamo la storia che sta alle spalle di questo prodotto. Voi vestite i panni di un pilota americano, tale James Chase, e venite reclutati per prestare servizio in uno squadrone molto particolare in azione in Gran Bretagna (almeno all'inizio). Non sto parlando degli Eagles (e se almeno avete visto Pearl Harbor avete idea di cosa stia parlando)

▼ **La visuale con cui si mantiene in vista il bersaglio è molto utile per vedere se il siluro va a segno mantenendosi a distanza di sicurezza.**

L'IMPOSTAZIONE ARCADE PUÒ DARE GLI INCUBI A QUALSIASI APPASSIONATO DI SIMULAZIONI DI VOLO SERIE

▲ **All'inizio di una missione verremo attaccati prima ancora di riuscire a salire sul nostro mezzo. Attaccarsi a una mitragliatrice AA è l'unica soluzione possibile...**

▲ **In qualsiasi momento è possibile attivare il replay per godersi le fasi più spettacolari dell'azione. Il che la dice lunga sull'impostazione del gioco...**

ma dei Battlehawks, piloti provenienti da tutte le nazioni (principalmente Inghilterra e Stati Uniti, con un francese ogni tanto) a cui vengono affidati i migliori mezzi disponibili (e anche di più). Vi capiterà di agire a fianco degli Eagles, non temete, così come lo farete a fianco dei Flying Tigers, il famoso squadrone di piloti americani di servizio in Cina... Infatti lo svolgimento della storia vi porterà prima a fare un po' di sano allenamento, quindi a respingere fastidiosi attacchi tedeschi sul suolo britannico, poi in Africa settentrionale, poi nel Pacifico... Il tutto accompagnato da una non indifferente quantità di mezzi da pilotare e per un numero complessivo di missioni superiore a trenta (15 delle quali in modalità Campagna). Non tutte avranno un posto nella storyline del gioco, badate: alcune verranno classificate come "Challenges" o sfide (ulteriori 20 missioni), e avranno impostazioni molto differenti. Solitamente quando sbloccate un nuovo mezzo troverete la sfida che vi insegna a padroneggiarne le capacità di volo (o a impararne i punti deboli), così come a usare le armi che sono caratteristiche del mezzo stesso (come i siluri per lo Swordfish, per esempio). Inoltre è possibile guadagnare dei punti "upgrade" da mettere accuratamente da parte: a mano a mano che si avanza con le missioni e le sfide, infatti, vengono resi disponibili degli aggiornamenti e dei miglioramenti per gli aerei (non sempre e contemporaneamente per tutti) che è possibile montare solo se si hanno tali punti. Sono altresì disponibili la maggior parte delle armi aeronautiche dell'epoca, oltre a qualche altra arma segreta (e peraltro mediamente sconosciuta) come razzi e siluri a ricerca (?). Oltre alla modalità Campagna sono naturalmente disponibili le missioni singole e... niente altro. Non è infatti presente alcuna traccia di multiplayer, né via LAN né tantomeno su Internet (scelta quantomeno strana: si preferisce il multiplayer su console, ora?). Chiaramente non può mancare l'arcinemico: la nemesi del gruppo dei Battlehawks è lo squadrone... Nemesis, che altro non è che la controparte nazista dei nostri eroi. Dal punto di vista tecnico, SWON ha degli alti e bassi nel senso che, provato su macchine diversamente configurate, ha dimostrato di riuscire a mettere talvolta in difficoltà anche computer piuttosto potenti. Questo grazie a una resa grafica piuttosto buona sia delle ambientazioni che degli stessi aerei (naturalmente), ma a discapito del frame rate che si dimostra alle volte piuttosto ballerino, specialmente quando su schermo si trovano più di una decina di aerei impegnati a scambiarsi feroci colpi di mitragliatrice. Il sonoro è ben realizzato, con le chiacchiere degli aviatori rese piuttosto bene (anche in tedesco, mentre in giapponese non saprei), così come il rumore di motori (spettacolare quello di Wildcat e Spitfire) e armi da fuoco. La colonna sonora è ottimamente realizzata ma, al mio solito, ho preferito escluderla durante il volo: non sia mai che vado in guerra ascoltando un'orchestra... Dal punto di vista della longevità c'è di che essere abbastanza soddisfatti: il numero di missioni è piuttosto alto (se teniamo conto anche delle sfide) e ci si può sempre divertire con quelle singole; peccato per l'assenza della sezione multigiocatore. Ultimo classico e immancabile punto su cui disquisire è quello della giocabilità... Il titolo ha una curva di apprendimento mediamente dolce, visto che volare con questo engine perdona praticamente tutti gli errori che si riescono a commettere (persino i contatti aerei risultano

▲ **Eccomi in tutto il mio splendore a bordo di uno Spitfire che fa davvero onore al proprio nome (giudicate voi). Quello alle mie spalle è purtroppo uno Zero...**

PAPPY BOYINGTON E LE PECORE NERE

Nonostante il titolo, SWON si svolge per almeno un terzo nel Pacifico. Come fare allora a non citare uno dei piloti dei Marines che mi sono stati a fianco (davanti, visto che era in TV) durante la mia infanzia? Ricordate il telefilm "Le pecore nere"? No? Male.

Si basava sulla vera storia di Gregory "Pappy" Boyington, maggiore dei Marines (e uno degli assi della Seconda Guerra Mondiale) nonché piantagrane di professione: nonostante fosse un pessimo militare era comunque un eccezionale pilota. Nel 1943 la squadra che era stato incaricato di formare ereditò la sigla VMF-214 dagli Swashbucklers e assunse il nome di Black Sheep (le Pecore Nere, appunto). Quell'estate le Pecore Nere raggiunsero la notorietà in soli 84 giorni, arrivando a qualcosa come 197 aerei nemici distrutti o danneggiati, con il buon "Gramps" (nonno, come lo chiamavano in realtà i suoi sottoposti, visto che aveva ormai 30 anni) che realizzò un record personale di 5 abbattimenti in un solo giorno. A un certo punto venne però abbattuto a sua volta e passò il resto della guerra come prigioniero in un campo giapponese. Al suo ritorno scoprì di avere ricevuto la Medaglia d'Onore e la Croce della Marina, mentre il numero totale dei suo abbattimenti varia da 22 a 28, a seconda di chi scrive la biografia... Volete un legame più stretto con SWON (in cui purtroppo non si pilotano i Corsair)? Greg Boyington servì anche nello squadrone dei Flying Tigers (che conoscerete bene nel gioco), arrivando (o forse no, ma questa è un'altra storia) ai suoi primi sei abbattimenti...

QUANDO SBLOCCATE UN NUOVO MEZZO, TROVERETE UNA MISSIONE "SFIDA" PER IMPARARE A PADRONEGGIARLO

▲ **Il leggendario P-38 Lightning, uno degli aerei meno convenzionali, dal punto di vista estetico, della Seconda Guerra Mondiale.**

▲ **Il Pacifico è uno degli scenari che mi affascinano di più, non fosse altro che per il fatto che da piccolo seguivo una certa serie televisiva...**

▼ **Eccoci a bordo di un TBD-1 Devastator, precursore del più famoso SBD Dauntless tanto importante per gli americani durante la battaglia delle Midway.**

COMMENTO

Secret Weapons Over Normandy mi lascia perplesso. Da un lato la prima impressione non è stata particolarmente positiva (della serie "Ma è uno shoot 'em up!"), dall'altro a lungo andare mi sono ritrovato a godermi appieno le battaglie aeree, ovunque le combattessi, e a lasciarmi coinvolgere nella storia, con missioni segrete, assalti a campi di prigionia e rapporti amici/nemici che nemmeno Rambo nello splendore del technicolor si sentirebbe di affrontare. Eppure la realizzazione tecnica non eccelsa e la mancanza della modalità multiplayer ne minano ulteriormente (ma saltuariamente) le fondamenta... Senza peraltro riuscirci appieno. Sarebbe meglio classificarlo più come un gioco d'azione aerea che un simulatore, una specie di film interattivo in cui vi trovate al comando di una serie interminabile di velivoli (più o meno veri e/o leggendari) e siete afflitti dalla sindrome di Peter Ray (non nel senso che vi chiamano tutti per nome e cognome, nel senso che pilotate qualsiasi cosa al primo tentativo) - e giustamente (ed esageratamente) epico. Prendete Pearl Harbor, togliete la storia d'amore, mischiate elementi di combutte e armi segrete alla Indiana Jones e avrete un'idea abbastanza precisa di quello che vi aspetta. Personalmente credo che l'era di questo tipo di giochi non sia ancora finita e che anzi possa vivere una seconda giovinezza (ci sarà un motivo per cui fra poco ci propineranno la TV interattiva, no? Noi coi videogiochi ci siamo arrivati con 10 anni di anticipo...). Il resto sta a voi: non prendetelo se cercate un simulatore di aerei della Seconda Guerra Mondiale, però. Se volete solo rivivere la Battaglia d'Inghilterra, le Midway e via discorrendo invece...

HARDWARE

Processore a 900 MHz (2 GHz o più raccomandato), Windows 98/Me/2000/XP, 256 (512) MB di RAM, 2,4 GB su disco fisso, scheda video 3D da 32 (64) MB compatibile Direct3D, scheda audio compatibile DirectX 9, DirectX 9.0b (comprese), CD-ROM 4X, mouse e tastiera, joypad o joystick (meglio se dotati di Force Feedback).

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

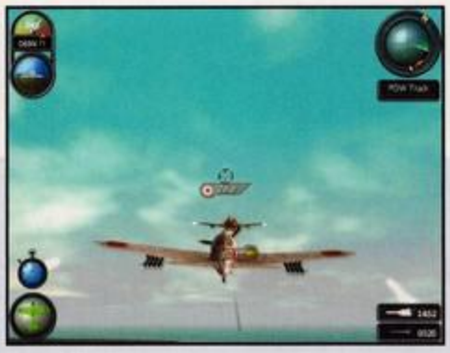
GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

70

solo in un danno parziale del vostro mezzo) e le missioni sono strutturate in maniera tale da presentare sempre una discreta sfida a mano a mano che si avanza e che si diventa più bravi nel gioco. Carina (ma sa un po' di spoiler) l'idea del pilota che, essendo tale, ha riflessi più veloci e "rallenta" il tempo. L'IA di SWON è ben realizzata e a livello asso gli avversari ti fanno girare come una trottola, approfittando del tuo disorientamento per imbottirti di piombo. Certo, non a tutti può piacere un prodotto totalmente arcade, ma l'impostazione generale è molto accattivante e, nonostante l'idea sia ben datata e non più così di moda, riesce a incollare davanti allo schermo in maniera piuttosto salda. Sicuramente il gioco avrebbe potuto godere di una migliore programmazione (è difficile accettare che un titolo scatti con macchine discretamente potenti), o di un'impostazione meno cinematografica e più simulativa, ma è anche vero che allora sarebbe stato un prodotto completamente diverso (perlomeno per quanto riguarda la seconda critica).



▲ Un abile colpo di mano del nostro eroe ed eccolo a bordo di un Mitsubishi A6M, meglio conosciuto come Zero, un gioiello di manovrabilità. Peccato per la corazzatura praticamente inesistente.

▲ Non mancano le azioni in cui si devono attaccare bersagli a terra o in mare. Ma i dogfight con gli altri caccia ci sono sempre. Anche quando siete sullo Swordfish (che non è questo)...

MIII, IL MIO AEREO DEL CONDOMINIO PREFERITO!

Tra gli aerei che è possibile pilotare in Secret Weapons Over Normandy, uno di quelli che mi hanno impressionato e divertito di più è sicuramente il Vickers-Supermarine Spitfire. Rapido, abbastanza maneggevole, ottimamente armato (4 mitragliatrici e 2 cannoni opzionali...). Un sogno su ali.

Specifiche (Mk XIV - quello nel gioco è l'Mk V, con motore Rolls-Royce Merlin)
Dimensioni
Lunghezza: 9.96 metri
Apertura alare: 11.23 metri
Altezza: 3.86 metri
Peso
Vuoto: 2994 kg
Massimo carico: 3856 kg
Prestazioni
Velocità massima: 721 km/h
Raggio d'azione: 1368 km (con serbatoi esterni)
Motore: Rolls-Royce Griffon 65/66
Potenza: 2035 cv (1518.11 kW)
Data del primo volo
Estate 1943

Per ottenerlo dovrete battere Trevor, vostro tutore e successivamente prezioso compagno di volo, in una sfida alquanto bizzarra (peraltro una delle prime): il meccanico della base ha convertito le armi di bordo con altre tipo "paintball" (abbastanza inverosimile per il 1941, ma non si sa mai) e dovrete uscire vincitori da ben due ingaggi, veri e propri dogfight... Nel caso ce la facciate potrete finalmente sedere nella carlinga di questo spettacolare velivolo.

MEGLIO CLASSIFICARE SECRET WEAPONS OVER NORMANDY TRA I GIOCHI D'AZIONE AEREA CHE TRA I SIMULATORI

▲ La parte della Campagna dedicata al Nord Africa offre degli spunti davvero interessanti. Come la missione a bordo di un Junkers 88, o quella di salvataggio della Rosa Bianca, agente segreto britannico...

Pc Action

di gennaio é in edicola

Gioco Completo EVIL TWIN

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

REVIEW

Ivan "Kikko" Conte kikko@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Meglio Miccoli o Del Piero? Il Bar Sport ti aspetta nel forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
EA Sports

PUBLISHER
EA Sports

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 54,90

SITO
www.totalclubmanager.com

TOTAL CLUB MANAGER 2004

Stanchi di giocare solo a Fifa? Siete già maestri di Pro Evolution e non avete più stimoli? Scudetto vi sembra roba per ragazzini petulanti? Tranquilli, la EA ha pensato a voi! C' è un bel manageriale pronto in tavola per saziare i vostri appetiti da calciofili incalliti!

REVIEW

Deve proprio essere periodo. Delle castagne, intendo. Magari della prima neve, o della pubblicità del pandoro al cioccolato in televisione. E poi, tra le varie cose, è anche periodo di manageriali, con le nuove incarnazioni di Scudetto, Player Manager e Total Club Manager. La recensione che avete sotto gli occhi si occupa proprio di quest'ultimo, giunto all'edizione 2004.

Il nuovo Total Club Manager (TCM per gli amici, d'ora innanzi), ve lo dico subito, ha un grosso pregio e un altrettanto macroscopico difetto. Proseguo con ordine, parlando prima dell'aspetto positivo: TCM riesce a trattare tutte le sfaccettature possibili e immaginabili del meraviglioso mondo del calcio. Quando dico tutte, intendo proprio tutte tuttissime! Tanto per cominciare, all'inizio della vostra carriera di manager, potete personalizzare a piacimento quali elementi gestire in prima persona e quali demandare al computer. È perfino inutile che ve lo dica: non si affronta un titolo come questo senza porre tutto sotto il vostro meticoloso controllo, altrimenti dove sta il bello? Ecco che, una volta selezionati gli attributi di rito del nostro alter ego digitale, ci si para dinnanzi una babele di menu e sottomenu così corposa da lasciare, al primo impatto, quasi spaesati. Abbandonando in ultimo la disamina degli aspetti puramente tattici, sotto il mero punto di vista gestionale è davvero possibile ficcare il naso in ogni dove, a cominciare dalla gestione delle finanze, con tanto di possibilità di richiedere prestiti, gestire le sponsorizzazioni tecniche, i cartelloni pubblicitari allo stadio, i diritti televisivi, il prezzo dei biglietti, la costruzione e l'allargamento degli impianti d'allenamento e dello stadio, il rapporto con la stampa e coi tifosi, oltre a quant'altro vi possa venire in mente in questo momento. Poi, siccome da Moggi c'è sempre da imparare, prima di cominciare la stagione sarebbe il caso che ci si circondasse di collaboratori degni della squadra che avete deciso di amministrare. Così come per i giocatori, anche i vostri futuri uomini di fiducia vanno convinti a entrare a far parte della vostra grande famiglia a suon di trattative economiche, mediante lunghi ed estenuanti tira e molla. Una volta ingaggiati, dovrete instradarli secondo il ruolo, mandando gli scout alla ricerca di nuovi

▼ **Ognuno degli edifici relativi all'attività della società può essere espanso a piacere. Ovviamente con un occhio al bilancio societario!**

TOTAL CLUB MANAGER RIESCE A TRATTARE TUTTI GLI ASPETTI POSSIBILI E IMMAGINABILI DEL MERAVIGLIOSO MONDO DEL CALCIO

▶ **La completa tabella degli allenamenti non solo è divertente da gestire, ma in questo caso ci dice che ci sono cinque giocatori che stanno per migliorare i loro parametri. Tra questi c'è il gladiatore Gattuso. Grrrrr!**

FOOTBALL FUSION, OVVERO COME TI CERCO DI SALVARE CAPRA E CAVOLI

Una delle opzioni apparentemente più interessanti di Total Club Manager è la pubblicizzatissima compatibilità con FIFA Football 2004. Tale caratteristica prende il nome di Football Fusion, e funziona in maniera tutto sommato abbastanza semplice. Una volta sistemata a dovere la propria squadra prima d'ogni incontro, cliccando sull'apposita icona il gioco manageriale è sostituito a tutti gli effetti da FIFA 2004, dandovi la possibilità di giocare in prima persona la partita in calendario. Ovviamente, per accedere a questa particolare modalità dovete avere una copia (originale, mi raccomando!) di FIFA 2004 installata sul vostro sistema. La faccenda sarebbe anche abbastanza interessante, e andrebbe in parte a ovviare ai problemi d'Intelligenza Artificiale di cui vi ho reso conto nel corpo principale della recensione, se non fosse che a mio avviso modestissimo FIFA 2004 è un gioco al quale ci si prende troppo facilmente la mano. Il rischio, tutt'altro che remoto, è quindi quello di ritrovarsi a vincere, con un po' d'allenamento, tutte le partite della stagione senza troppo faticare, fermo restando che, buona parte degli acquirenti di un manageriale, non penso vedano di buon grado una contaminazione arcade di questo tipo. Certo, sempre meglio farsi una partita a FIFA che assistere alle "bizzarre" gare simulate da TCM, ma allora meglio lanciare direttamente il primo e lasciare il secondo in un cantuccio sul disco fisso. Parere personale, ovviamente!

talenti, gli psicologi all'osservazione di neuroni impazziti e i fisioterapisti alla manipolazione dei delicati muscoli dei vostri atleti. È altrettanto d'uopo stilare una tabella d'allenamenti, ovviamente diversificata secondo il periodo della stagione e degli impegni da affrontare. Ogni tanto TCM vi permette di assistere personalmente alle sedute d'allenamento, decidendo minuto per minuto quali esercizi specifici far compiere alla squadra, constatando le reazioni personali di ognuno dei vostri pupilli. Questa opzione è forse la cosa che maggiormente mi ha divertito, perché dà effettivamente la sensazione di esserci, di avere il polso della situazione e di potersi raffrontare con i diversi caratteri dei giocatori.

IL COMPORTAMENTO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE MOSTRA TALUNE LACUNE DAVVERO SCONCERTANTI

▲ Il derby dello scandalo! Avevo vinto io, ma d'altronde questo è un videogioco e l'Inter si può permettere di pagare gli arbitri. Nella realtà i soldi di Moratti finiscono tutti nelle tasche dei giocatori fannulloni!

Fino a ora ci siamo occupati delle cose belle ma, come dicevamo poco fa, TCM è caratterizzato anche da un macroscopico difetto: l'aspetto simulativo della partita proprio non ce la fa! Mi spiego meglio. Fin tanto che si tratta di preparare degli schemi e scegliere la migliore formazione da mettere in campo, dando anche singole direttive ai vari giocatori, non c'è davvero nulla da dire, anche se avrei preferito una maggior profondità decisionale su alcuni aspetti come i movimenti senza palla o gli schemi sui calci piazzati. Quello che lascia davvero perplessi è però il comportamento dell'Intelligenza Artificiale, che mostra talune lacune davvero sconcertanti. Tanto per cominciare, se decidete di non vedere la partita e osservare solo il risultato finale (ma allora che tecnici sareste?) capita spesso che le gare terminino in parità, sia che giochiate contro l'Ancona, sia contro la Juventus, prendendo come squadra da gestire il Milan. Le mani nei (pochi) capelli rimasti me le sono però dovute giocoforza mettere quando ho avuto a che fare con la partita simulata dal motore grafico 3D, che altro non è se non una versione annacquata di quello di Fifa 2004. Al di là delle considerazioni estetiche, opinabili e poco inficianti in un titolo manageriale, quello che lascia subito perplessi è la facilità con cui si va a rete, con partite che raramente finiscono con meno di 6/7 gol segnati. Le difese, per quanto si tenti di schierarle chiuse, fanno acqua da tutte le parti. L'applicazione del fuorigioco spesso si trasforma in un salire senza criterio della difesa, ignorando il portatore di palla che prosegue indisturbato per i fatti suoi e che, nove volte su dieci, segna di piatto sul secondo palo del portiere. In un intero campionato mi è capitato solo una volta di vedere un gol di testa, peraltro da calcio d'angolo su inzuccata di Nakata, che – incredibile! - ha ridicolizzato in elevazione niente popò di meno che un gigante come Stam! Talvolta un giocatore lanciato a rete si ferma al limite dell'area e, anziché tirare, si gira e chiede triangolo ad un compagno 20 metri dietro, finendo inevitabilmente in fuorigioco al momento del passaggio di ritorno. Sostituendo un giocatore nel secondo tempo, questi entra effettivamente in campo ma, all'atto di ricevere palla, la didascalia col nome dell'atleta resta quella del sostituito, creando non poca confusione nella gestione delle posizioni in campo. La EA Sports mi dovrebbe anche spiegare come posso aver vinto un derby 6-5 ed essermi trovato sconfitto per 4-6 nel riassunto di fine match. Quanto detto finora, insomma, dimostra che TCM è un ottimo esempio di completezza manageriale nella sezione gestionale, ma si arena purtroppo contro gli appuntiti scogli di una simulazione calcistica superficiale e rovinosamente mal programmata. Peccato davvero, anche perché alcune chicche come la possibilità, ad esempio, di personalizzare le musiche con i propri mp3, segnalano come lo sforzo per produrre un buon gioco sia stato effettivamente profuso.

COMMENTO

Total Club Manager è un gioco dalle due facce. Come in Dr. Jackill e Mr. Hide, nel titolo EA Sports convivono il bene e il male in un'unica essenza. Il lato buono è incarnato dalla completezza degli aspetti gestionali più disparati, che tengono impegnati parecchio nell'elucubrazione di strategie economiche complesse per far quadrare i bilanci, oltre che nella manipolazione di tutta una serie d'elementi accessori puntualmente riprodotti. Sotto questo punto di vista, l'unico appunto che mi sento di muovere riguarda un database dei giocatori alquanto singolare, con rose un po' aggiornate e un po' no (nel Perugia c'è Gheddafi titolare che gioca con Miccoli). Quello che trasforma TCM da potenziale successo a mediocre titolo è la scarsa Intelligenza Artificiale che, qualora si decida di vedere le partite (è un manageriale, cribbio! Perché mai non dovreste farlo?), produce nefandezze degne del miglior Mai Dire Gol, che soventissimo sfociano in risultati finali riscontrabili più in una partita di pallanuoto che di calcio! L'opzione Football Fusion non serve a risollevare le sorti della parte giocata, rendendo ulteriormente troppo facile la vittoria della propria compagine, abbassando se possibile ancora di più il livello di sfida proposto. Considerando che sugli scaffali dei negozi di questi tempi si trova anche un capolavoro come Scudetto sarebbe meglio indirizzare altrove i vostri risparmi, a meno che non lavoriate in Piazza Affari e non proviate più piacere a gestire denaro e risorse piuttosto che godere del calcio giocato.

HARDWARE

Il minimo indispensabile per giocare è rappresentato da un processore a 600 MHz e 192MB di RAM. Se volete sfruttare il motore 3D messovi a disposizione, dovete aggiungere una scheda video con almeno 16MB di VRAM.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

54

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Ti piacciono i giochi a premi? Partecipa subito ai Contest di TGM Online!

SVILUPPATORE
Milestone

PUBLISHER
Lago

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Più giocatori sullo stesso PC

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 34.99

SITO
www.leaderspa.it

REVIEW

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

L'EREDITÀ

Dopo il successo di "Chi vuol essere milionario?", anche quest'anno possiamo contare su un gioco "natalizio" basato su un altro grande telequiz: siete pronti per raccogliere L'Eredità?

REVIEW

Devo ammettere di aver sempre subito, sin da bambino, il fascino dei grandi quiz televisivi e delle relative "trasposizioni" in giochi in scatola... chi si ricorda Bis, Flash, SuperFlash e Il Pranzo è Servito? Con il passare degli anni però, sono cambiate le abitudini: il quiz dell'ora di pranzo è stato sostituito da velenosissime soap opera e i giochi in scatola dai videogiochi. L'ultimo tentativo di proporre qualcosa di simile al gioco a premi nella fascia oraria pre-pomeridiana è stato Bigodini, un paio di anni fa, trasmissione che personalmente reputavo esilarante fosse solo per la presenza del duo comico femminile Gretel & Gretel...

Gli unici superstiti della grande categoria dei telequiz sembrano essere rimasti i traini del telegiornale che si affrontano ogni sera a colpi di milioni di spettatori su canali ammiragli "rivali": L'Eredità e Passaparola, oramai, si contendono i dati Auditel della fascia oraria pre-serale.

La rinascita delle conversioni è iniziata l'anno scorso, quando più o meno tutte le piattaforme sono state investite dal fenomeno di Chi Vuol Essere Milionario: il faccione e la voce rassicurante di Gerry Scotti si sono imposti prepotentemente nel mercato del software casalingo, sebbene la struttura del gioco fosse decisamente limitata. Terminate le vacanze di Natale, infatti, il gioco venne riposto sugli scaffali delle camerette di mezza Italia a causa della scarsa "duttilità".

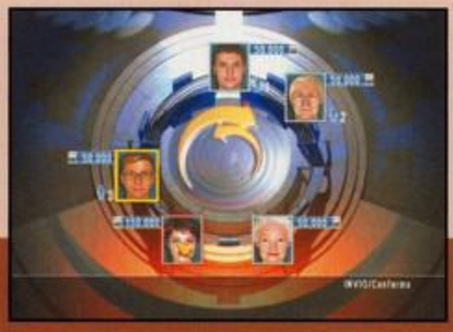
Quest'anno invece, si assiste per la prima volta a un confronto diretto tra i due colossi delle comunicazioni televisive: dopo Mediaset, tocca alla Rai entrare in campo. Rai che si affida all'esperienza decennale dei Milestone, storici creatori della serie Screamer.

La struttura del gioco è abbastanza semplice: viene messa in palio una "Eredità" di 350.000 Euro suddivisa in parti uguali tra sette concorrenti. I sette si sfidano nel corso di sei giochi,

▼ **La schermata di selezione del proprio alter ego: qui si decide quanti giocatori, umani e non, parteciperanno alla partita successiva.**

LA STRUTTURA DEL GIOCO È ABBASTANZA SEMPLICE: VIENE MESSA IN PALIO UNA "EREDITÀ" DI 350.000 EURO SUDDIVISA IN PARTI UGUALI TRA SETTE CONCORRENTI

▲ **Il povero Ruspa, chiamato a difendere la propria parte di Eredità da Paola, ha beccato la domanda più difficile tra le tre. Peccato Ruspa, alla prossima...**



▲ **La panoramica a volo di uccello permette di avere una idea ben chiara dei concorrenti ancora in gioco e la parte di Eredità in possesso di ciascuno.**

che portano all'eliminazione progressiva del gruppo... in pratica, è come vedere uno scontro tra "highlander" in cui ne resterà soltanto uno! Per ciascun turno i concorrenti rispondono a domande a rotazione e quando qualcuno colleziona due errori, si trova a rischio di eliminazione e si apre la fase del "Duello".
Il concorrente in questione, per salvarsi e continuare a giocare, sceglie uno dei partecipanti rimasti, a cui il conduttore porrà una domanda. Qualora riesca a rispondere in modo corretto, il "prescelto" si salva e aggiunge alla sua parte di eredità quella dell'eliminato. Se, invece, sbaglia, dovrà preparare le valige, lasciando il suo montepremi nelle tasche di chi lo ha sfidato. Tutto continua a oltranza, fino a quando non rimane in gioco un solo concorrente, che avrà così la possibilità di accedere alla fase finale per vincere "L'Eredità" di 350.000 Euro. Le prove sono tutte molto stimolanti e si differenziano tra loro per alcune piccole regole. Ne L'una o L'altra, per esempio, vengono fornite delle domande con una risposta preselezionata e al giocatore spetta il compito di decidere se "fidarsi" o meno.
Una delle innovazioni della versione PC è che, durante la fase di creazione del personaggio che si cimenterà nella conquista del titolo di campione, è possibile importare la propria fotografia in sostituzione di quelle predefinite: non male anche l'idea di far generare delle statistiche (anche se abbozzate) dei profili dei vari giocatori.
Graficamente la resa degli effetti avant garde della trasmissione è decisamente riuscita, così come l'audio, benché oramai il sentire una voce di un personaggio della TV in un videogioco non faccia più nemmeno tanto effetto. Insomma, siamo nella norma per questo genere di titoli e forse anche qualcosa di più.
Ma vale veramente la pena acquistare il gioco o possiamo tranquillamente accontentarci della versione in tubo catodico? Il commento è lì apposta per aiutarvi...

▲ **Trapattoni sta pensando per benino se rispondere o meno: ovviamente, tra le due risposte sceglie "L'ALTRA"! E invece il buon Pippo Orfei aveva cominciato da sacerdote prima di mettere la testa in bocca ai leoni...**

▼ **La Scossa è uno dei momenti più divertenti dell'intero gioco: ma ci credereste se vi dicessi che i Baci Perugina, prima di chiamarsi così, venivano identificati con "cazzotti"? Robe dei matti...**

DURANTE LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO CHE SI CIMENTERÀ NELLA CONQUISTA DEL TITOLO DI CAMPIONE, È POSSIBILE IMPORTARE LA PROPRIA FOTOGRAFIA

▲ **La cosa più divertente del giocare con amici è data da quello che succederà di fronte allo schermo durante queste domande. Morirete dal ridere, ve lo assicuro...**

▲ **Le espressioni facciali non sono niente male: notare il volto compiaciuto di Zeus alla risposta demenziale di Francesca, che si imbruttisce come poche volte nella sua vita...**

COMMENTO

Non male, anche se, per la natura stessa di un "titolo" del genere, è abbastanza difficile dare una valutazione che sia più o meno negli standard di una recensione di The Games Machine.
L'Eredità non è certo quella tipologia di gioco dedicata all'hardcore gamer, il quale potrebbe quasi sentirsi "defraudato" dell'euro sonante sborsato di fronte a un prodotto che, a prima vista, può sembrare decisamente grossolano, abituati come siamo a poligoni, sorgenti di luce in tempo reale e altre magie dei motori grafici sempre più evoluti. Tutto sommato però, scrollandosi di dosso i cliché, c'è da dire che L'Eredità è una conversione decisamente fedele del format originale, alla quale manca solamente la presenza delle Ereditiere e dei balletti scabrosi della bella napoletana prima del gioco della scossa.
Rispetto al suo diretto concorrente "Chi Vuol Essere Milionario?", L'Eredità vince nettamente grazie a un concept più vario: ovviamente, nel momento in cui ci troveremo di fronte a una versione digitale di Passaparola, potremo riprendere in mano i confronti. Qualcuno però un giorno mi spiegherà perché su un sistema con quattro periferiche EIDE collegate L'Eredità si è sempre rifiutato di funzionare, come se avessi un disco masterizzato tra le mani... Divertente e ben realizzato, in grado di garantire qualche ora di sano divertimento. Se siete alla ricerca di un gioco che possa attaccare la vostra famiglia di fronte a un PC, questo è quello che fa per voi.

HARDWARE

I requisiti hardware de L'Eredità sono, ovviamente, modesti e prevedono l'impiego di un Pentium III a 700 MHz, 64 MB di RAM e almeno 600 MB di spazio libero su hard disk, oltre a una scheda video di prima generazione. Tenete presente che, nel caso in cui il vostro CD non sia contrassegnato dalla lettera D, potreste avere dei problemi con la lettura del disco originale.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

70

PIÙ GRANDE,
PIÙ POTENTE,
PIÙ BELLO,
PIÙ INTERATTIVO,
PIÙ TUO...

TGM
ONLINE
WWW.TGMONLINE.IT

BudgetZone

Davide "IoSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Il primo mese dell'anno si apre con due titoli molti "distanti" tra loro, che ci portano su veloci piste da kart e all'interno di arene tridimensionali coloratissime. Michael Schumacher Racing World Kart 2002 vi darà la possibilità di divertirvi in multiplayer, mentre Etherlords vi farà scoprire il piacere degli strategici a turni. Non mi resta che augurarvi buona lettura...

MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

Ci sono molti modi per cominciare una carriera. Per quasi tutti i piloti di Formula Uno questo inizio si chiama kart. Michael Schumacher, sei volte campione del mondo, non si è sottratto a una simile trafila, cominciando la propria avventura a quattro ruote proprio a bordo di questi minibolidi. JoWooD, conoscendo le origini del campione tedesco, ha così deciso di sfruttare una licenza ufficiale pesantissima su un terreno abbastanza inusuale. Di simulazioni kartistiche, infatti, non è che ce ne siano poi molte su PC. MSRWK 2002, ha cercato un annetto e mezzo fa, senza troppo successo, di creare maggiore audience videoludica attorno a questo sport. Il titolo si rivela un arcade senza troppi compromessi. Certo, le tre differenti classi sbloccabili (FUN, ICA, FSA) mostrano comportamenti abbastanza definiti, ma siamo ben lontani da qualsiasi tensione "simulativa". Complessivamente potremo gareggiare in tre diverse modalità di gioco: allenamento, gara a tempo e competizione. Le vittorie e i punti conquistati ci permetteranno poi di ottenere nuove classi e piste, fino alla sfida finale contro Schumacher in pixel e ossa. Sta proprio nella varietà dei tracciati il punto di forza del gioco. MSRWK 2002 offre, infatti, 16 piste diverse (non reali, comunque) indoor e outdoor, di difficoltà crescente.

Nonostante tutto, comunque, il titolo JoWooD scorre via senza impressionare davvero. Modello di guida poco divertente, sonoro poverissimo (le differenze nel rombo dei kart non si noteranno mai) e una grafica appena accettabile (discreti gli effetti di lens flare) chiudono il sipario su un titolo sostanzialmente anonimo, che riesce a riscattarsi grazie alla presenza di una buona parte multiplayer e... del "mentone" di Schumi! Se avete una LAN, consideratelo.

Dario Ronzoni

TITOLO
MS Racing World Kart 2002
PUBLISHER
JoWooD
COLLANA
Xplosiv Gold
PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium III 450 MHz – RAM: 64 MB – Scheda Video: 16 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

63

ETHERLORDS

Altro mese e altro strategico a turni in versione economica. Etherlords, realizzato ormai due anni fa da Nival Interactive, è a ben vedere qualcosa di più di un semplice strategico. Accanto alla struttura tipicamente a turni, infatti, il titolo in questione propone elementi e regole ricavati pari pari dai giochi di carte fantasy alla Magic: The Gathering. Ne risulta un'azzeccata commistione di generi, incastonata in un'atmosfera fiabesca ricca di fascino.

Il gioco è ambientato in un mondo fantasy dominato da quattro popoli in guerra tra loro per il possesso dell'etere bianco, una sostanza magica in grado di conferire poteri straordinari. Nei panni del signore di una di queste quattro nazioni, cercheremo di sconfiggere i rivali per controllare il prezioso elemento.
Dopo aver scelto una delle modalità presenti (campagna, missione singola o duello), noteremo subito la particolarità principale di questo gioco. L'esplorazione delle mappe, la raccolta e la gestione delle risorse e l'acquisizione delle magie seguono lo schema tipico dei giochi in stile Heroes of Might and Magic, dal gameplay alla classica visuale isometrica. Quando tuttavia ci troviamo alle prese con mostri o eroi avversari, la visuale cambia repentinamente, inserendo il giocatore in un'arena 3D. In questo contesto sfideremo l'avversario a colpi di magie, come se avessimo tra le mani un mazzo di carte di Magic. Tra evocazioni e incantesimi avremo solo l'imbarazzo della scelta. Oltre alla gestione manuale dei duelli, è inoltre disponibile una modalità automatica, nella quale è il computer a decidere per noi le mosse da compiere.
La grafica, pur non potendo più contare sull'effetto sorpresa di due anni fa, rimane comunque piacevole, grazie a modelli discretamente animati e ad arene tridimensionali di rara bellezza. Un sonoro deboluccio, con voci fuori campo a tratti "bizzarre", e la mancanza di un editor non penalizzano più di tanto un gioco ricco, originale e strategicamente completo, vera chicca per tutti i malati del genere.

TITOLO
Etherlords
PUBLISHER
JoWooD
COLLANA
Xplosiv
PREZZO
€ 14,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium II 300 MHz – RAM: 64 MB – Scheda Video: 8 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

78

BUDGET ZONE

cellulare giochi

ENTRA NELLA NUOVA GENERAZIONE DI VIDEOGIOCHI.
SCOPRI TUTTE LE NOVITA' DI QUESTO FAVOLOSO MONDO ...

FLOTTATTACK

L'antica sfida dei banchi di scuola rivive sul tuo telefonino.

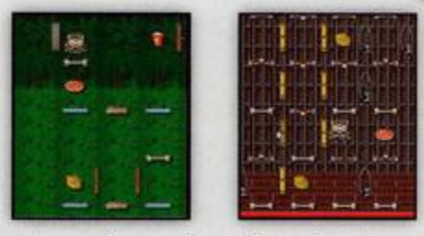
CODICE : 13

HALLOWEEN RACES

Guida il tuo mostro alla vittoria in questa divertentissima gara occulta.

CODICE : 17

JUMPAPE



Jump è una simpatica scimmia sempre affamata...

CODICE : 14

MSOCCER LITE

Passa, lancia, scarta, tira e GOOOL! Mostra il fuoriclasse che è in te.

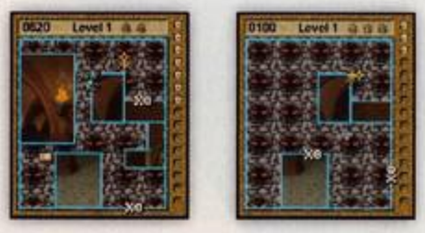
CODICE : 18

ZG BIKES

Mondiale di Zero Gravity Bikes. Sei pronto alla sfida??

CODICE : 19

DARQIX



Scopri l'immagine il più presto che puoi ... Attento ai mostri però ...

CODICE : 20

PER RICEVERE IL GIOCO CHIAMA QUESTO NUMERO: **899.12.21.95** RICEVERAI UN SMS DA DOVE POTER SCARICARE VIA WAP.

TELEFONI SUPPORTATI: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SHARP
VISITA WWW.CELLULAREGIOCHI.COM PER ULTERIORI INFORMAZIONI SUI MODELLI.

GAMEFAQ.IT

chiama subito questo numero **899.16.16.59** e digita il codice del gioco x avere il trucco o la soluzione

PS 2

cod. 1142 - The Simpsons : Hit and Run
cod. 1143 - Tony Hawk's Underground
cod. 827 - GTA Vice City
cod. 1057 - Silent Hill 3
cod. 452 - Virtua Fighter 4

XBOX

cod. 524 - Dead Or Alive 3
cod. 574 - Halo
cod. 1061 - Hulk
cod. 1121 - The Simpsons Hit & Run
cod. 1059 - The Italian Job

oltre 1500 altri giochi sul sito www.gamefaq.it

PSONE

cod. 807 - Blade 2
cod. 1103 - Buffy 2
cod. 524 - Dead Or Alive 3
cod. 1122 - Dungeon & Dragons

GAMECUBE

cod. 1061 - Hulk
cod. 1121 - The Simpsons Hit & Run
cod. 1059 - The Italian Job
cod. 1019 - V - Rally 3

SU WEB

VISITACI SUL NOSTRO SITO PER TUTTE LE NOVITA' E TANTI ALTRI GIOCHI ...
VAI SUL SITO: WWW.CELLULAREGIOCHI.COM

Defonline S.r.l. via delle due torri, 112 - Roma (RM) - 00136 | il costo della chiamata è di € 2,00 al minuto + 0,60 centesimi alla risposta iva inclusa. Max 7min
Servizio non erotico - V.M. 18. Il costo non comprende lo scaricamento del gioco. Controlla la tariffa con il tuo operatore WAP.

Replay

Bentrovati, cari lettori. Pare proprio che il fenomeno delle traduzioni abbia contagiato anche i vecchi classici del passato, permettendo così anche a chi non mastica l'inglese di godersi i titoli localizzati nella nostra lingua... non anticipo altro, visto che ce ne occupiamo nel focus. Per quanto riguarda le recensioni, troviamo due giochi alquanto bizzarri, che però meritano più di un'occhiata... Buon divertimento.

FOCUS

IL FENOMENO DELLE TRADUZIONI

Il mondo dell'emulazione non si limita alla semplice riproduzione di sistemi di un tempo così com'erano originariamente: c'è molto di più, ovvero un sottobosco in costante fermento che riesce ad animare ancor di più quest'interessantissimo modo di concepire i trascorsi informatici.

È da anni, infatti, che centinaia di comunissimi ragazzi si occupano del difficile compito di riproporre giochi in lingue diverse da quelle della versione originale.

L'opera di traduzione non è affatto semplice, perché non si limita alla sola resa del testo modificato: essa comporta tutta una serie di problemi tecnici legati ai limiti che il programma originale impone, per esempio riguardo alla lunghezza di una particolare frase o alla dimensione di un paragrafo in termini di bit. Lo sforzo profuso però, è ben ripagato: pensate a come può essere coinvolgente un gioco di cui è possibile comprendere sino in fondo trama e situazioni. Di sicuro avrebbe molta più atmosfera di un RPG giapponese in cui si va avanti a tentativi o a oltranza, non credete?

Sul fronte italiano sono ormai moltissimi i gruppi che si occupano di traduzioni per svariate piattaforme. Troviamo così team specializzati nelle traduzioni per Super Nintendo, Megadrive, Nintendo 64, ma anche per console più recenti come GameBoy Advance e Playstation.

Un eccezionale punto di riferimento è il più grande forum sull'argomento, ossia la sezione traduzioni del forum di Emuita.it, dove convergono tutti i principali gruppi italiani come Clomax e SadNES (sempre hostati da Emuita.it), e anche la recente costola del sito It.Unknown, nonché tantissimi altri gruppi indipendenti.

Tra i progetti di maggior interesse attualmente in corso di completamento, abbiamo senza dubbio la traduzione in italiano di Final Fantasy 7, così importante che sono ben tre i gruppi che si sono messi al lavoro, traducendo sia l'incarnazione originale che la sua conversione per PC.

A questo proposito volevo segnalarvi un altro grosso portale, che però si occupa dei lavori riguardanti i giochi per PC: si tratta di Neonemesis.it.

Sul versante internazionale è interessante vedere come siano molto attivi i gruppi che si occupano della conversione dei giochi giapponesi in inglese, cosa che fa molto comodo a tutti quei traduttori occidentali che della lingua del Sol Levante non capiscono un'ideogramma... Tra i più famosi, ricordiamo senza dubbio i DeJap.

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

TEMPO

SOFTWARE HOUSE: Sega
PIATTAFORMA: 32X
EMULATORE RICHIESTO: Gens

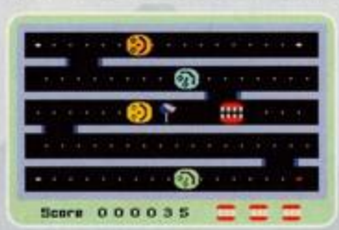
Fra tutte le console Sega, il 32X è quello che di sicuro ha avuto meno fortuna. Stessa sorte hanno avuto molti suoi giochi, passati praticamente inosservati o addirittura cancellati. Tempo, platform che in un certo senso avrebbe dovuto lanciare una mascotte per l'add-on Sega, fa parte (a torto) della prima categoria. Il gioco, ambientato come suggerisce il titolo in un mondo dominato dalla musica, è infatti un concentrato di tutte le potenzialità tecniche del 32X: grafica strepitosa (tolti gli "stonati" boss renderizzati, qualche pixellizzazione e alcuni fondali esageratamente opulenti), valido sonoro, sistema di controllo ben congegnato e schema di gioco non immediato ma molto sfizioso. I livelli sono ben diversificati, passando dagli interni di uno stereo a quartieri Bronx-style. Un'accurata esplorazione vi permetterà di scovare le chicche nascoste in ciascuno di essi. L'azione è piuttosto varia, anche se le cose da fare sono più o meno le stesse in tutti i livelli; tuttavia, spesso vi capiterà di non capire che cosa fare, specialmente nei frustranti match alla fine di ogni schema. In definitiva Tempo è un signor gioco, divertente soprattutto per chi ama la musica.

Pave (pave25@hotmail.com)

JAW BREAKER

SOFTWARE HOUSE: Sconosciuto
PIATTAFORMA: Commodore 64
EMULATORE RICHIESTO: Vice

Chi ha detto che i videogiochi sono diseducativi? Sin dagli anni '80 l'industria videoludica si è interessata alla produzione di titoli di stampo scientifico, per accattivarsi le simpatie dei diffidenti genitori e delle loro temibili associazioni. Se in Samantha Fox's Strip Poker i ragazzi potevano ampliare le loro conoscenze in anatomia, in Jaw Breaker vengono messi in guardia sui possibili rischi conseguenti a una scarsa igiene dentale. Scopo del gioco è infatti quello di guidare una bocca all'interno di un misero labirinto, facendole mangiare tutte le capsule di fluoro sparse per lo schermo ed evitando accuratamente i micidiali dentisti con licenza fasulla, il cui contatto provoca la caduta istantanea di tutta la dentatura. Solo dopo aver raccolto l'ultima pillola saremo ricompensati dall'arrivo di uno spazzolino volante che ci darà una bella pulita, pronti per il livello seguente.



Come avrete capito, si tratta di una pietra miliare del trash emulatorio, un titolo che non dimenticherete facilmente grazie alla povertà della realizzazione e all'immediata ripetitività dell'azione (c'è un solo livello). Da avere a tutti i costi!

Vasco "Vaz" Serafini (mrvaz@inwind.it)

Può un solo uomo fare la differenza?

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

www.splintercell.it

XBOX · XBOX LIVE · PlayStation.2 · PC CD-ROM · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · UBISOFT™

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, XBox, the XBox Logos and XBox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Daniele "Wergio" Vergini talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

Giochi e Demo:
talentscout@xenia.it
Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Grafica e Filmati:
talentart@xenia.it
Luciano Iurino
viale E. Montale, 28
70024 Gravina (BA)

Buon anno a tutti voi! Il 2003 ha visto la chiusura di un'importante software house italiana, ovvero Trecision, ma anche la nascita di molte nuove e piccole realtà... spero, quindi, che questo nuovo anno possa essere pieno di piacevoli sorprese e titoli made in italy!

GAME DEV NEWS

Col nuovo anno arrivano buone novità sul fronte "corsi per sviluppatori": di dedicati ai videogiochi ne stanno infatti spuntando diversi, come il "Master in Videogame Design" presso lo IED (Istituto Europeo del Design) di Roma, un corso intensivo di ben 390 ore che partirà a febbraio. Fra i docenti del corso, citiamo il prof. Lutrario di Ludonet. Segnaliamo poi il "Corso per Programmatori di Videogiochi" organizzato a Salerno da Jobiz Formazione s.r.l., della durata di 90 ore e dal costo di 1500 Euro: tratterà Direct3D 9 e Visual C/C++. Fra i docenti vi saranno Giovanni Ivan Ferraro (ex dipendente Ubisoft Italia), Fausto Cardone (lead programmer della Raylight) e Ugo Erra (ricercatore presso l'Università di Salerno).

Istituto Europeo di Design

Menzioniamo inoltre un corso pubblico statale per sviluppatori che si terrà a Quistello (in provincia di Mantova), organizzato dal Centro Territoriale Provinciale e sponsorizzato dal Ministero del Tesoro: consisterà in 72 ore equamente divise fra grafica 2D, 3D e programmazione. Il corso avrà un costo contenuto e dovrebbe iniziare il 13 gennaio: come sempre, per informazioni più fresche tenete d'occhio gameprog.it! Passando alle segnalazioni di strumenti interessanti per i game developer, questo mese abbiamo selezionato il Basic4GL (http://www.basic4gl.net), un compilatore per il linguaggio omonimo interpretato. È un prodotto simile al Basic, con supporto integrato per le OpenGL, ma potrebbe essere molto utile per fare qualche esperimento! Rimanendo sempre in tema di compilatori, non possiamo non menzionare anche il MinGW Developer Studio (http://www.parinya.ca), un IDE integrato (simile all'IDE del Visual Studio C++) espressamente dedicato al compilatore freeware (multipiattaforma) MinGW.

Concludiamo infine con le consuete news sui prodotti italiani: la Prograph ha completato lo sviluppo del simpatico gioco di Gardaland e ha rilasciato un demo: potete trovarlo su http://www.prezzemologame.it. Impressionware (http://www.impressionware.com), società specializzata nello sviluppo di giochi per handheld, ha invece firmato un accordo con il publisher russo Shamrock per la distribuzione (sotto etichetta PlayMobile) dei propri giochi in Russia. Passiamo infine a FX Racing, prossimo gioco della Milestone: a quanto pare, pur essendo sempre un gioco di guida, sono state abbandonate le simulazioni realistiche in favore di un gameplay maggiormente sfrenato e adrenalinico che ci consentirà di usare armi contro gli altri veicoli! Purtroppo, quello che abbiamo per ora sono solo pochi screenshot!

TALENT SCOUT

Credo che guardando l'immagine qui di lato vi sarà venuto in mente un vecchio coin-op da sala giochi, non è vero? Non ricordo il suo nome, ma sicuramente si trattava di uno dei più gettonati (nel vero senso della parola!). Ebbene, in realtà quello screen proviene da SurfAdv, un remake del suddetto gioco per il Game Boy Advance! L'autore è Domenico Vinazzani (domenico.vinazzani@libero.it), già presente su queste pagine, che ogni volta ci propone giochi sempre più interessanti!

SurfAdv riprende perfettamente l'idea del gioco cui s'ispira: il nostro compito è quello di "ritagliare" pezzetti di schermo, senza entrare in contatto con il mostro che vaga al suo interno: il gameplay è semplice ma collaudatissimo, e si adatta perfettamente al Game Boy! Complimenti a Domenico! Sul DVD troverete uno zippato con il gioco: vi ricordo che per provarlo dovete utilizzare un emulatore, come ad esempio l'ottimo Visual Boy Advance, reperibile qui: http://vboy.emuhq.com.

C'è PERGIOCO®

Per i rinoceronti dei videogames.

Ritiriamo QUALSIASI gioco PC e console per ogni vostro acquisto.

PC ♦ PLAYSTATION ♦ GAME BOY ♦ CUBE ♦ XBOX ♦ TABLETOP ♦ CARDS ♦ ROLEPLAY

ALESSANDRIA	Centro Comm. ARCHI Via Sclavo 15
CANTU'	Centro Comm. CANTU' 2000 C.so Europa 23
LECCO	Centro Comm. MERIDIANA Via Amendola 73
VIGLIANO	Centro Comm. VIGLIANO Via della Tollegna
LUGANO (CH)	Quartiere Maghetti 20 Centro Storico
MILANO	via S. Prospero 1 - Cordusio MM1
MILANO	via Aldrovandi - Lima MM1
MILANO	via Borgogna 7 - San Babila MM1
ROMA	via degli Scipioni 109 - M. Ottaviano

www.pergioco.com

Paolo Besser paolone@xenia.it

Hardware

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Come ben saprete, Asus ha scelto di produrre schede video basate tanto su chipset ATi quanto su chipset nVidia. Così abbiamo deciso di dare un'occhiata a entrambe le sue ammiraglie, mettendole in competizione "quasi diretta". Come riferimento abbiamo deciso di prendere la ASUS V9950, precedente modello di punta. E abbiamo scoperto che...

TECHSOLO TMR-2520

Produttore: Techsolo
Prezzo al pubblico: € 40,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 9
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 8

+ Un aggeggio come questo può sempre servire
− Adesso ne vogliamo uno per i dischi da 3,5"

8

Questo aggeggio non ha fatto in tempo ad arrivare in redazione, che subito si è beccato l'appellativo "La scatola salvagiancarlo": si dà infatti il caso che al buon JH, tornato in Xenia da qualche tempo per fare il caporedattore di PC Action, si sia fulminato proprio in questi giorni il notebook su cui teneva la maggior parte del suo lavoro. Così, questo box esterno per dischi fissi da 2,5" (quelli sottili dei portatili e dei vecchi Amiga 600/1200) si è rivelato a dir poco provvidenziale. Il suo uso, infatti, è estremamente semplice: bastano pochi armeggi delle dita, e il disco fisso diventa esterno, collegabile a qualsiasi PC con una presa USB 2.0. Ovviamente il transfer rate non sarà mai equiparabile a quello originale, soprattutto se si tratta di un modello recentissimo, ma i 480 Mbps offerti da questo sistema di connessione dovrebbero essere sufficienti a soddisfare chiunque. E poi volete metterla, la comodità di potersi portare dietro 80 GB o anche più in un taschino, dentro un elegante chassis metallico poco più largo (e molto più sottile) di un pacchetto di sigarette?

CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY2 ZS

Produttore: Creative
Prezzo al pubblico: € 135,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 7
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 9

+ Audio posizionale, realistico, tridimensionale e avvolgente
+ Ideale per tutte le sorgenti audio all'avanguardia
− Usa un connettore per casse proprietario e non fornisce adattatori
− Un po' difficile da configurare

8

Non c'è dubbio che le schede Audigy 2 siano quelle tecnologicamente più avanzate, nonché l'unica scelta possibile per chiunque voglia dotare il proprio PC di un apparato "acustico" capace di tutto: audio posizionale e tridimensionale coi giochi, Dolby Surround e DTS coi film in DVD, 192 KHz di campionamento con i DVD-audio e via dicendo. La SoundBlaster Audigy 2 offre tutto questo a un prezzo decisamente abbordabile, e comprende un software di gestione molto potente, che vi aiuterà a tenere sotto controllo sia la scheda, sia le vostre librerie musicali (i file audio potranno essere riprodotti e convertiti in diversi formati). Rispetto alle versioni precedenti, il nuovo modello ZS offre l'audio surround a 8 canali (7.1) e un rapporto segnale/rumore pari a 103 dB, capace in soldoni di offrire un audio cristallino, purché si utilizzi un buon impianto di diffusori. Proprio la connessione con gli impianti mostra una delle pecche di questa scheda: mentre i canali frontali e posteriori sono gestiti da due normali presine stereofoniche, la presa che si occupa dei quattro canali restanti è un jack a "quattro tacche", per cui ci vuole uno spinotto particolare per accedere a tutti e quattro i canali accessori. I diffusori prodotti da Creative ne sono ovviamente provvisti, ma tutti gli altri? Ecco, chiunque decida di comprare uno dei diffusori 7.1 usciti nel frattempo (la prima scheda 7.1 fu la Fortissimo della Hercules, più di un anno fa), dovrà necessariamente controllarne gli spinotti o costruirsi un adattatore, visto che non è fornito in dotazione con la scheda. Come da tradizione, poi, collegare un impianto digitale con le uscite s/pdif è sempre un po' problematico, visto che la scheda esegue i test e processa l'audio solo sulle casse connesse direttamente alle uscite analogiche.

HARDWARE

NEWS

ARRIVANO LE PRIME SCHEDE VOLARI

Dopo il primo annuncio di due mesi fa, Club 3D ha ufficialmente dichiarato che la distribuzione delle sue schede video basate sui nuovi chipset grafici di XGI sono iniziate. Contemporaneamente, anche PowerColor ha annunciato la propria linea di schede Duo (nella foto). Di chip Volari ce ne sono due, con caratteristiche simili e prestazioni diverse, dovute principalmente al numero di pipeline di rendering, che sono 4 per il V5 e 8 per il V8. Entrambe le GPU, però, sono prodotte a 0.13 micron presso UMC. La scheda video di Club 3D

è equipaggiata con due processori Volari V8 (a 350MHz) e con 256MB di memoria DDR-II SDRAM a 800MHz. Club 3D non ha ancora comunicato il prezzo consigliato, ma ci auguriamo che non sia troppo elevato: in passato le soluzioni a più processori non hanno riscosso molto successo, come nel caso delle schede in SLI di Voodoo Graphics, o alla più recente Voodoo 5 5500.

ANCHE CREATIVE ABBRACCIA ATI

I processori Radeon continuano a raccogliere consensi dai più famosi produttori di schede video. Creative, che in passato ha proposto una buona linea di schede basate sui processori GeForce 4 di nVidia, ha deciso di ampliare la propria offerta inserendo nel catalogo anche tre schede video basate su soluzioni ATi. In realtà

CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre Intel D875PBZ, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 3.9 e Detonator 51.75, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

ASUS V9980 ULTRA

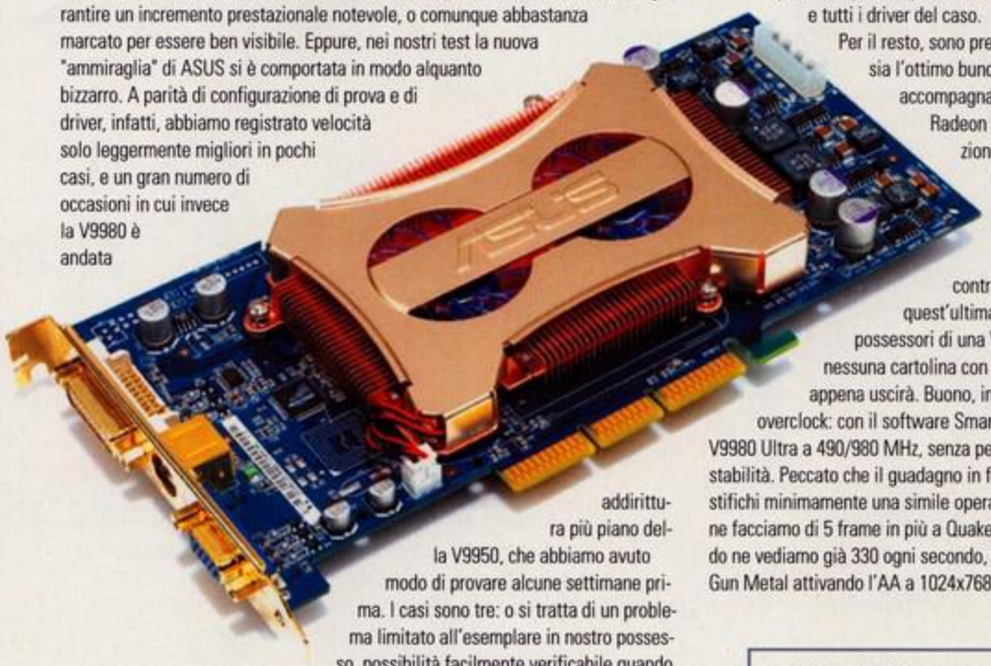
Produttore: ASUS
Prezzo al pubblico: € 600,00 (IVA inclusa)

8	INSTALLAZIONE
7	INNOVAZIONE
8	PRESTAZIONI
8	COMPETITIVITÀ

+ Prestazioni ottime
+ Dotazione software di primo livello
+ Particolarmente orientata ai giochi
− Più cara e meno prestante

8

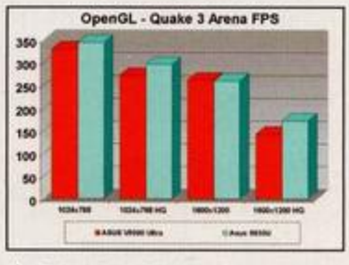
Il nuovo modello di punta di ASUS con processore nVidia, destinato a sostituire la precedente scheda V9950 Ultra, funziona con le frequenze base di 475 MHz per il core (GeForce FX 5950 Ultra) e di 950 MHz per le memorie, contro i precedenti 425/850. 50 MHz in più per la GPU e ben 100 MHz per le memorie dovrebbero garantire un incremento prestazionale notevole, o comunque abbastanza marcato per essere ben visibile. Eppure, nei nostri test la nuova "ammiraglia" di ASUS si è comportata in modo alquanto bizzarro. A parità di configurazione di prova e di driver, infatti, abbiamo registrato velocità solo leggermente migliori in pochi casi, e un gran numero di occasioni in cui invece la V9980 è andata addirittura più piano della V9950, che abbiamo avuto modo di provare alcune settimane prima. I casi sono tre: o si tratta di un problema limitato all'esemplare in nostro possesso, possibilità facilmente verificabile quando riusciremo a mettere mano su un'altra V9980, o c'è qualche particolare problema di compatibilità con la nostra scheda madre di test (eventualità abbastanza remota, visto l'alto grado di duttilità del chipset i875), oppure c'è effettivamente qualcosa di strano in questa particolare linea di schede video, magari nella componentistica elettrica o nel software di gestione.



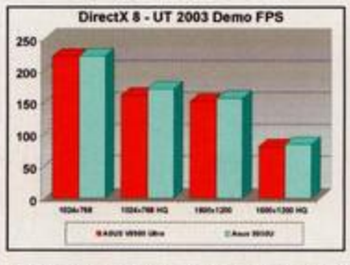
Fatto sta che la velocità della V9980 è quasi del tutto allineata a quella della V9950, con qualche pericoloso scivolone verso il basso se si attivano i filtri. E abbiamo provato e riprovato più volte, preoccupandoci anche di aggiornare il BIOS e tutti i driver del caso.

Per il resto, sono presenti sia la funzione ViVo sia l'ottimo bundle software che accompagna anche la scheda ASUS Radeon 9800XT, con l'ovvia eccezione di Half-Life 2, per due motivi: primo, è un'esclusiva di ATi, secondo, in ogni caso non è ancora uscito. Al contrario degli acquirenti di quest'ultima scheda, però, i possessori di una V9980 non troveranno nessuna cartolina con cui ordinare il gioco appena uscirà. Buono, infine, il margine di overclock: con il software SmartDoctor si può portare la V9980 Ultra a 490/980 MHz, senza perdere nulla della stabilità. Peccato che il guadagno in fatto di framerate non giustifichi minimamente una simile operazione (che ce ne facciamo di 5 frame in più a Quake 3 Arena quando ne vediamo già 330 ogni secondo, o 1 fps in più a Gun Metal attivando l'AA a 1024x768?).

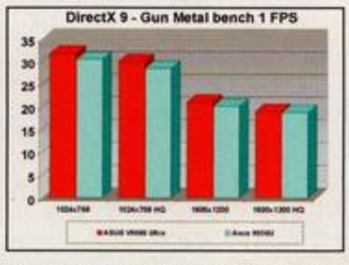
I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la nuova ASUS V9980 (barre rosse) con la vecchia V9950 Ultra (barre azzurre). Come possiamo notare dai grafici, la prima si è comportata in modo davvero bizzarro, nonostante le maggiori frequenze di funzionamento.



▲ **Quake 3 Arena è il gioco che mette maggiormente in evidenza i problemi che ci ha dato questa scheda. Il divario con la V9950 si amplia attivando i filtri, senza apparente motivo.**



▲ **La demo di Unreal Tournament 2003 ci ha dato i risultati altalenanti tipici di due schede sullo stesso livello: un po' a te e un po' a me...**



▲ **Gun Metal rimette le cose a posto, facendo registrare risultati migliori a tutte le risoluzioni. "Bei" risultati, però: 2 frame al secondo in più a 1024x768, meno di mezzo a 1600x1200 coi filtri...**

IL CONFRONTO DIRETTO: Ok, abbiamo messo a confronto entrambe le schede di queste due pagine con la vecchia V9950. Ma tra di loro che differenze ci sono? Poche, con un sensibile vantaggio per la 9800XT quando si usano i filtri per migliorare l'immagine. Nel grafico che segue abbiamo preso una risoluzione-campione (1024x768 coi filtri AA4x e AF8x attivati) e abbiamo mostrato quanti fps totalizzano la V9980 (in rosso) e la 9800XT (in verde) con, nell'ordine, Quake 3 Arena, UT 2003 demo, Aquamark 3 e Gun Metal. Ovviamente ci riferiamo alle sole schede di ASUS, e non ai singoli chipset in generale.

non è una novità assoluta: alcune schede video basate su Radeon e marchiate Creative già circolavano in estremo oriente la scorsa primavera, probabilmente per "sondare il terreno". I tre nuovi modelli sono basati su Radeon 9800XT, Radeon 9600 e Radeon 9200SE, andando così a coprire le tre fasce di mercato principali: top, mainstream e value.

NUOVA ROADMAP DI AMD

Il popolare sito coreano Darkcrow ha pubblicato alcune notizie interessanti sulla futura roadmap dei processori Athlon 64, da qui al 2005. Secondo le indiscrezioni, il 2004 vedrà l'introduzione di ben tre "core" diversi, e il progressivo – ma veloce – abbandono dell'attuale Socket 754 in favore del nuovo Socket 939, che diventerà comune tanto per gli Athlon 64 "normali" quanto per gli FX. I tre core sono, rispettivamente, Newcastle (che si affiancherà a Clawhammer nel settore medio, sarà prodotto a 0,13 micron e monterà una cache L2 di soli 512 KB), Winchester (che segnerà il passaggio definitivo al Socket 939 e sarà prodotto a 0,09 micron) e San Diego, che sostituirà ClawHammer

nella linea FX (anch'esso a 0,09 micron e su Socket 939). Il Socket 754 non morirà del tutto, ma sarà adottato dagli AthlonXP, che come già avevamo detto nei mesi scorsi sostituirà il Duron nella fascia economica: Paris e Palermo sono i nomi dei nuovi core previsti per il 2004 e il 2005.

NEWS

ASUS RADEON 9800 XT

Best Buy

Produttore: ASUS
Prezzo al pubblico:
€ 640,00 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 9

+ Prestazioni eccezionali e dotazione software di primo livello
+ Ottima per i giochi e non solo
− Piuttosto cara

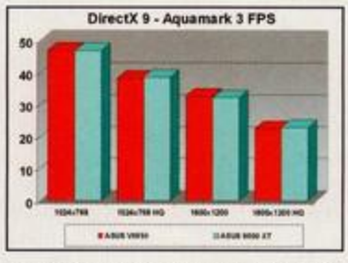
9

Chi è alla ricerca di una scheda video davvero al vertice delle prestazioni non può che orientarsi su una Radeon 9800 XT: queste schede, dotate di una VPU (visual processing unit) eccezionale, di solito mostrano sullo schermo una pulizia, una nitidezza e una brillantezza dei colori difficilmente riscontrabili su altre schede 3D di fascia equivalente, il che, per chi ha deciso di passare molto tempo di fronte al suo monitor, è sempre un pregevole biglietto da visita. Sul fronte della pura velocità, invece, le scuole di pensiero sono diverse. Le schede basate su processore nVidia GeForce FX5900 Ultra riescono a totalizzare – a seconda dei casi – framerate leggermente più alti o più bassi, tant'è che per osservare delle vere differenze occorre provare i due chip con dozzine di giochi e a tutte le risoluzioni, con e senza filtri attivati, un vero e proprio spreco di tempo e di spazio visto che, alla fin fine, tirando una media i valori sono più o meno identici, e sono talmente alti da far piacere a chiunque. Anche noi, per fare il nostro solito confronto, non abbiamo trovato niente di meglio che usare entrambe le schede di punta di ASUS.

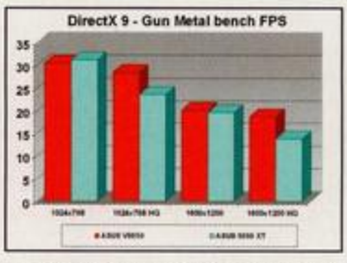
Comunque sia, questa 9800 XT ha diverse caratteristiche che la differenziano un po' dalle altre in commercio. Per cominciare, ci ha sorpresi (positivamente) l'iniziativa – tutta di ASUS – di rinunciare all'overdrive, l'inutile tecnologia di "overclock automatico" che il reparto marketing di ATi sta cercando in ogni modo di spacciare per qualcosa di rivoluzionario. Con le prime release dei driver in grado di supportarlo, infatti, la reference board in nostro possesso non si è mai spinta al di là del 2% di framerate in più, un incremento prestazionale davvero minimo. Questa scheda, al suo posto, adotta una soluzione più classica che comprende tutte le funzioni dell'overdrive e le migliora, dando letteralmente in pasto la periferica al suo acquirente: con il programma SmartDoctor è possibile spingersi oltre, sebbene di un margine abbastanza risicato. Da 730 MHz circa a 770 per la memoria DDR (ben 256 MB con accesso a 256 bit), da 412 MHz circa a 440 per il core. Probabilmente con le prossime versioni di RivaTuner e compagnia bella ci si potrà spingere più in là, ma già in questo modo abbiamo ottenuto incrementi che variano dal 3% di Quake 3 Arena al 10% circa di Gun Metal, il che, però, stringi stringi si quantifica in pochissimi frame per secondo in più, con l'ovvia conseguenza che overcloccare è inutile, oltre che potenzialmente dannoso.

Come la V9950, la 9800XT di Asus offre una porta ViVo, video-in video-out, che consente di registrare il segnale video proveniente da una telecamera, o da un videoregistratore, tramite un software di acquisizione contenuto nella scatola. L'operazione avviene tramite un aggeggio che si collega alla porta TV della scheda, e che contiene tutti gli spinotti necessari. A tutti gli effetti si tratta di una All in Wonder a cui manca il sintonizzatore TV, e per tanto se vogliamo vedere la televisione dobbiamo usare un sintonizzatore esterno o, perché no, quello di un videoregistratore. Nella scatola, infine, troviamo le versioni complete di Gun Metal, Battle Engine Aquila, Power Director ME, Cool 3D e le versioni dimostrative di Splinter Cell, Warcraft 3, Big Mutha Truckers, Breed, Colin McRae Rally 3 e Toca Race Driver. Manca, per i ritardi dello sviluppatore, l'attesissimo Half-Life 2, ma nella scatola è presente una cartolina che ci consentirà di farcelo spedire gratuitamente non appena uscirà nei negozi.

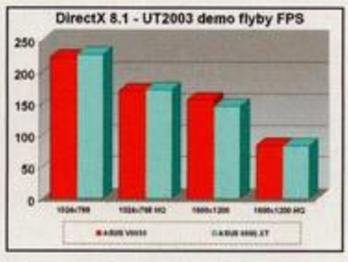
I BENCHMARK: Il clock effettivo di questa scheda, rilevato da SmartDoctor, è di 410 MHz per il core e 728 MHz per le memorie (contro i 412/730 MHz standard di questa VPU), il che può spiegare quell'1% medio di velocità in meno che abbiamo riscontrato rispetto alla reference board di ATi. Noi comunque abbiamo preferito mettere la 9800XT di ASUS (barre blu) con l'altra punta di diamante della stessa ditta, la V9950 basata su GeForce FX5900 ultra (barre rosse). Come possiamo notare, le differenze sono davvero minime, ma non dimentichiamoci che sul fronte ATi la qualità d'immagine è migliore, il che a nostro avviso compensa ampiamente quei pochi frame per secondo in meno. Si noti tuttavia che questi non sono che pochi test... avremmo potuto riempire la pagina di grafici, ma alla fin fine i framerate sarebbero stati sostanzialmente equivalenti.



▲ **C'è veramente poco da commentare in questo grafico: con Aquamark 3 le due schede hanno dato esiti totalmente identici. Va detto, però, che la velocità non è tutto.**



▲ **Gun Metal è il classico gioco che su nVidia funziona meglio, c'è poco da fare. Con l'AA attivato, poi, la V9550 vola. Si fa per dire, visto che si parla di 5 fps in più...**



▲ **Un verdetto che non si discosta molto da quello di Aquamark 3: i punti deboli dell'una si compensano con quelli dell'altra.**

HARDWARE

NEWS

UN GIGA DI MP3 DA PORTARSI APPRESSO

iRiver ha appena annunciato un nuovo lettore MP3 tascabile con un gigabyte di memoria statica. Il dispositivo è in grado di leggere qualsiasi tipo di file MP3, WMA e ASF, è dotato di un comodo display multifunzione e di una batteria ricaricabile a ioni di litio. Il tutto in una scatoletta dal peso di 60 grammi, più piccola e sottile di un pacchetto di sigarette. L'unico tallone d'Achille sembrerebbe essere la connessione USB 1.1: quante ore ci vorranno per spostare 1 GB di dati su questa ormai vetusta connessione?

AUMENTA LA PRECISIONE DEI PIXEL SHADER

David Orton, presidente di ATi Technologies, ha dichiarato che presto le nuove VPU ATi saranno in grado di supportare Pixel Shader con precisione a 32-bit, rispetto all'attuale precisione a 24-bit. Orton non ha rilasciato informazioni concrete sui futuri chip della sua azienda, eppure è molto probabile che questa caratteristica sarà già inserita nella linea di VPU R420: si tratta, infatti, di un requisito fondamentale per la versione 3.0 dei Pixel Shader. Orton ha comunque mostrato preoccupazione per la velocità di sviluppo di questo settore, a causa della quale le software house devono essere in grado di mantenersi di pari passo con le innovazioni hardware. Inoltre le compagnie sono costrette a produrre chip sempre più piccoli per poter rientrare nei costi di produzione.

ABIT SILURO FX5600 ULTRA OTES

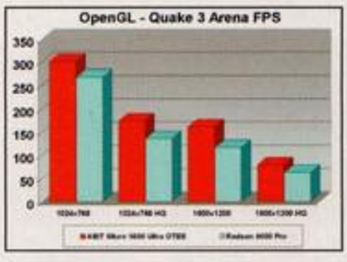
La Abit Siluro FX5600 Ultra OTES riprende il look del modello 5900 e sfrutta un sistema di ventilazione decisamente simile, andando a occupare anche il primo slot PCI immediatamente successivo all'AGP. La scheda offre prestazioni ormai superate dai chip 5700 e 9600XT, ma proprio l'uscita delle nuove schede video dovrebbe portare i prezzi della FX5600 Ultra OTES a livelli diabolicamente interessanti. Infatti, la perdita di prestazioni rispetto alle 5700 si quantifica fra il 10 e il 20% del totale a seconda dei casi, dei driver, dei giochi e delle risoluzioni impiegate, rendendo l'uso di questa scheda ideale a 1024x768 con filtri attivati, soprattutto coi giochi vecchi. I titoli attuali funzionano bene con antialiasing 2x e filtro anisotropo 4x, mentre è prevedibile che in futuro (fra 12 mesi) sarà necessario disabilitarli per giocare fluidamente. Per il resto, il bundle software non è eccezionale, e la scheda ci ha dato saltuariamente dei problemi di alimentazione (coi driver che si lamentavano). Strano se considerate che stavamo impiegando un alimentatore da 400 W...

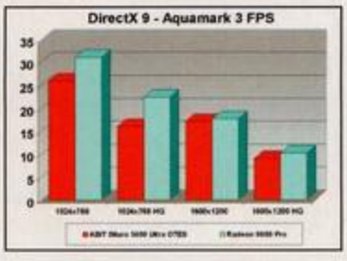
Produttore: Abit
Prezzo al pubblico: € 220,00 (IVA inclusa)

7	INSTALLAZIONE
7	INNOVAZIONE
7	PRESTAZIONI
6	COMPETITIVITÀ

+ Sistema di raffreddamento poco rumoroso
+ Prestazioni buone ma non eccezionali
− Possibili problemi di alimentazione

6





I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la FX5600 Ultra di Abit (barre rosse) con una Radeon 9600 pro (barre azzurre), una scheda ormai sorpassata ma diretta concorrente di questa. È inutile fare tanti giri di parole: con Quake 3 Arena impazza, ma con la maggior parte degli altri giochi è necessariamente la sua concorrente a vincere.

▲ Come sempre Quake 3 Arena è un vecchio cavallo di battaglia di casa nVidia. Fra l'altro, con questo gioco non si rilevano grosse differenze nemmeno rispetto a una più moderna FX5700!

▲ Aquamark 3 tuttavia mette a nudo le debolezze di questo chipset, soprattutto alle basse risoluzioni. Come nelle altre schede nVidia, il decadimento maggiore si ottiene attivando i filtri, ma il passaggio da 1024x768 a 1600x1200 è meno doloroso che nella Radeon 9600 pro.

ALTEC LANSING MX5021

Altec Lansing ce l'ha con noi videogiocatori, ormai ne sono certo. Questo impianto di diffusori 2.1 è semplicemente il miglior impianto di casse che mi sia mai capitato sotto mano, tant'è che posso tranquillamente affermare di non aver mai sentito il mio PC suonare così bene. Se ci fate caso, con la maggior parte degli speaker per PC, ascoltare un CD o un file MP3 codificato a 192 Kbps è praticamente lo stesso. Con questo è un'altra cosa: il CD è il CD, preciso, pulito, perfetto, quasi irraggiungibile... l'MP3 invece mette a nudo tutti i suoi limiti, e la differenza si sente. Insomma, tutti quegli utenti che amano ascoltare la musica col proprio computer troveranno in questo sistema di casse un valido sostituto per l'impianto hi-fi. Peccato che, come al solito, noi siamo degli inguaribili videogiocatori. E i giocatori hanno bisogno dell'audio posizionale, del surround... e di almeno tre altoparlanti in più, perché i sistemi di simulazione come l'A3D ormai hanno fatto il loro tempo! Per questo dico che Altec Lansing ce l'ha con noi: cosa le costava proporre anche un modello 5.1 con la stessa qualità? Comunque sia, il prezzo di questo sistema non è ancora stato ufficialmente deciso, anche se presumibilmente si assesterà attorno ai 300 euro o poco meno. Li vale.

Produttore:
Altec Lansing
Prezzo al pubblico:ND

8	INSTALLAZIONE
6	INNOVAZIONE
9	PRESTAZIONI
8	COMPETITIVITÀ

+ Suono estremamente preciso e possente
+ Aspetto gradevole e ottimi materiali
− Perché limitarsi alla stereofonia?

9

SAPPHIRE RAFFREDDA A LIQUIDO

Per il momento si tratta solo di un prototipo, ma non è detto che questa scheda, basata su Radeon 9800XT e dotata di un sistema di raffreddamento a liquido sviluppato in collaborazione con Koolance, non possa entrare effettivamente in produzione. Comunque vada, si tratterebbe indubbiamente di un prodotto destinato agli hardcore gamer più incalliti, quelli che dal loro PC vogliono il massimo delle prestazioni. Raffreddamento a parte, il maggior vantaggio del liquido è sicuramente la sua silenziosità, ma i sistemi attualmente in circolazione costano ancora un occhio della testa. Speriamo che non la vendano ai 900 euro delle FX di Gainward, raffreddate nello stesso modo...

DUE GIGABYTE IN UNA COMPACT FLASH

Delle memorie compact flash ha solo la forma, le dimensioni e il connettore, ma in realtà si tratta di un disco fisso vero e proprio, miniaturizzato al punto da contenere – in un solo pollice – ben 2,2 GB di dati! Il transfer rate dichiarato va da un minimo di 3.3MB fino a 6,5MB al secondo, il regime di rotazione è di 4200 giri (seek time di 10ms) e l'alimentazione può essere indifferentemente di 3,3V o 5V. Ad avvantaggiarsi di una simile periferica, ovviamente, sono tutti quegli aggeggi portatili digitali che, al giorno d'oggi, stanno rimpiazzando sempre più velocemente le controparti analogiche: macchine fotografiche, telecamere, palmari, notebook, lettori musicali di MP3 e via dicendo.

NEWS

FragZone

Matteo "elvin" Lorenzetti elvin@xenia.it

Beh, anche il 2003 ha finalmente salutato: dico finalmente perché l'anno appena concluso ha conosciuto un momento di relativa stasi per quanto riguarda il settore multiplayer in ambito FPS. Counter-Strike continua a farla da padrone, UT 2003 (beh, quasi 2004) e Medal of Honor si difendono egregiamente pur rimanendo a debita distanza e qualche outsider come America's Army e Battlefield 1942 inizia a sgomitare con più foga.

Sarei profeta facilone se vi dicessi che per uscire da questo impasse l'unico titolo che mi viene in mente è Half-Life 2?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

L'evento multiplayer dell'anno? Il TGM AVP2 Tournament è su TGM Online!

SERVER FRAGZONE

Prosegue imperterrita la creazione di nuove istanze di gioco create per soddisfare le esigenze di tutti gli appassionati di multiplayer: ecco le ultime novità già attive nella FragZone di TGM Online con una serie di nuovi partner strategici che quotidianamente curano vecchi e nuovi server di gioco a vostra disposizione!

In collaborazione con

m4d GAMESMOON VIDEOGAME.IT

Apriamo le danze multiplayer 2004 con l'ingresso di ben tre nuovi GSP tra il gruppo dei pesi massimi che ospitano le nostre istanze di gioco: Internavigare (http://www.internavigare.it) si è fatta carico dell'evento legato a Medal of Honor con l'allestimento di due server per quest'ultimo, oltre alla gestione dei server per Unreal Tournament 2003. I server attivati sono veramente ottimi, e caratterizzati da una stabilità eccellente. Anche Videogame.it. (http://www.videogame.it) ha deciso di supportarci con due server premiati da un ottimo successo di pubblico: di Halo e Call of Duty, tuttavia, parliamo diffusamente poche righe più sotto. Buon ultimo è Gamesmoon (http://www.gamesmoon.it), nuovissimo portale dedicato al netgaming, nato dalle ceneri di GamesAlone. Su questo GSP e sul server dedicato a Nascar Racing Season 2003, su cui si disputano le gare del CT Star 3: trovate un breve resoconto nell'intervista dedicata nella pagina qui a fianco. Ora vediamo in dettaglio i nuovi server, mentre nel box che vedete qui a lato potete consultare la situazione generale.

Il concetto di massa critica non è mai stato così ben rappresentato come nel multiplayer di HALO. Un assaggino?

HALO

La prima nuova entrata eccellente è quella di HALO: lo shooter di massa della Bungie sta lentamente rosicchiando interessanti fette di pubblico ad altri titoli simili, nonostante un avvio piuttosto stentato. Il server di Halo è ospitato da Videogame.it, una nuova struttura legata al multiplayer curato da una vecchia conoscenza dei netgamer nostrani, il buon vecchio Adso Da Melk, cui vanno tutti i nostri ringraziamenti per la disponibilità e la rapidità con cui ha reso disponibile questo server. Ma non è finita qui...

Dopo Enemy Territory e Medal of Honor, il dramma della Seconda Guerra Mondiale offerto da Call of Duty si ripropone online sul server di Videogame.it!

CALL OF DUTY

La domanda che tutti si pongono prima di entrare in partita: Jedi o Sith?

Già, perché oltre ad Halo, Videogame.it ha pensato di omaggiarci con un altro server di grande interesse per un gioco già considerato da molti un autentico capolavoro: Si tratta di Call of Duty, autentica perla realizzata dai progenitori di Medal Of Honor. Per il momento la community di MOH ha retto bene all'impatto portato dal titolo degli Infinity Ward, ma molti tuttavia sono pronti a giurare su un lento passaggio di consegne tra i due colossi. Per il momento direi di scavare una bella foxhole, far scattare la sicura del vostro Mosin Nagant e vedere che succede...

JEDY ACADEMY

Richiesto a gran voce da numerosi lettori (alla cena del forum in occasione di SMAU sono anche stato minacciato di morte da più di un intervenuto NdElvin), ecco il server che mancava alla nostra splendida collezione: amministrato direttamente dal nostro Comunello, vi offriamo un server in esclusiva modalità Duel, con cui onorare la dinastia dei cavalieri Jedi e la nobile arte del combattimento con le Light Saber. Il server è ospitato da M4D, e si va ad aggiungere a quelli di Soldier of Fortune 2 ed Enemy Territory!

TGM SERVER GALORE!...

Ecco un veloce aggiornamento sulla lista di tutti i server The Games Machine ospitati presso i vari GSP italiani. Per un aggiornamento costante sui loro indirizzi IP e sulle patch da installare per connettersi e giocare, l'URL è il solito: http://www.tgmonline.it/fragzone/server

GIOCO	N°	GSP
COUNTERSTRIKE	3	NGI
DAY OF DEFEAT	1	NGI
BF 1942	1	NGI
QUAKE 3 ARENA	1	NGI
UT 2003	2	INTERNAVIGARE
MEDAL OF HONOR	2	INTERNAVIGARE
AVP 2	2	GAMESNET
IL-2 STURMOVIK	1	GAMESNET
NEVERWINTER N.	1	GAMESNET
RAVEN SHIELD	1	GAMESNET
ENEMY TERRITORY	1	M4D
JEDI ACADEMY	1	M4D
SOLDIER OF FORTUNE 2	1	M4D
VIETCONG	1	GAMESCLAN
F1 CHALLENGE	1	GAMESCLAN
GHOST RECON	1	GAMESCLAN
HALO	1	VIDEOGAME.IT
CALL OF DUTY	1	VIDEOGAME.IT
NASCAR RACING 2003	1	GAMESMOON

GSP - GAMESMOON

Un'altra realtà si affaccia nel concitato mondo del netgaming italiano: è Gamesmoon, una struttura giovane, ma intenzionata a farsi spazio nel panorama delle società di servizi legate al mondo del multiplayer. Ce la farà?

Emergere al giorno d'oggi non è facile, in ogni settore: per quanto riguarda i game service provider, la competizione si è fata quanto mai aspra e difficile. Dalla fine del mese di novembre è presente sulla scena un nuovo nome, ovvero Gamesmoon: abbiamo colto la palla al balzo per presentarvelo scambiando due parole con Damiano Ferraioli, una delle menti dietro al progetto. Ecco cosa ci ha raccontato.

Gamesmoon si propone di diventare un nuovo punto di aggregazione per tutti coloro che vivono di multiplayer attraverso il forum...

TGM: Da dove nasce Gamesmoon? È un'idea nuova o avete radici più vetuste?

Damiano: Gamesmoon nasce da un mio progetto di circa sette anni fa, partito come una testata online e dotato di una vera e propria redazione. Questa iniziativa, però, non ha mai visto la luce perché venne modificata alla radice e pubblicata sotto il nome di Gamesalone; dopo un periodo di stasi, siamo finalmente partiti il 15 Dicembre 2003 con il nome di Gamesmoon. Tutte queste revisioni sono state possibili grazie all'impegno di coloro che si sono aggiunti allo staff e hanno contribuito all'attuazione vera e propria del progetto.

CT STAR 3 SUL SERVER GAMESMOON!

Dopo un periodo transitorio sul server di Gamersrevolt, il server TGM dedicato allo svolgimento del CT Star 3 è approdato sulle macchine di Gamesmoon: la nostra macchina è attiva tutti i giorni ed è configurata con il Trans Am Mod per Nascar Racing 2003 utilizzato durante le gare del CT Star 3. Di questa competizione abbiamo già parlato diffusamente nel numero di novembre: se volete partecipare siete sempre in tempo! Tuttavia, è sempre possibile correre anche solo per divertimento, l'importante è scaricare il MOD (www.onlineracin.com/pwf/download.asp?cid=6n) e connettersi al server.

CT Star3 Trans AM Mod Server
INDIRIZZO IP 193.254.241.119

Il Nurburgring (quello vero) vi sta aspettando!

TGM: Quali sono le potenzialità della struttura a cui vi appoggiate in termini di server e connettività?

Damiano: Abbiamo più di un Internet Service Provider con cui abbiamo rapporti commerciali per cercare di offrire il massimo in tutti i nostri servizi: per le connettività utilizziamo EasyNet, per il web Fastweb, mentre per i server di gioco entrambi i provider distribuiti in base al genere. In tutto si tratta di oltre cento Megabit di banda passante a disposizione, la maggior parte della quale è ovviamente dedicata ai server di gioco.

...lo shop ...

TGM: A quale genere di giocatori vi rivolgete?

Damiano: Ci rivolgiamo a tutto il pubblico videoludico italiano poiché prestissimo entreremo nelle case di tutti gli appassionati del multiplayer dedicandoci soprattutto agli sparatutto. Con Gamesmoon abbiamo pensato di creare qualcosa che fosse un punto di riferimento per tutti i netplayers, e appena i nostri server saranno online credo che tutti i vostri lettori apprezzeranno la qualità dei servizi che abbiamo in mente di offrire.

TGM: I vostri obbiettivi a lungo termine?

Damiano: Obiettivi a lungo termine ce ne sono tanti, ma il più importante riguarda il continuo miglioramento dei servizi per soddisfare sempre più l'utenza a cui ci rivolgiamo. Ovviamente, se raggiungeremo una buona posizione in Italia apriremo le porte all'Europa, ma abbiamo tanta strada da fare prima di arrivare a questo.

... e i server, come ad esempio quello di Nascar in modalità Trans Am!

FPS – DESERT COMBAT

La notte sono spesso vittima di due terribili incubi ricorrenti: nel primo, la mia ragazza agita furiosamente la più pregiata tra le chitarre che possiedo, per poi schiantarla sul muro con una violenza inaudita; nel secondo, giusto poche ore dopo chiusura della FragZone DVD da consegnare al ToSo, viene rilasciata l'ennesima versione di Desert Combat del peso di ben 570 MB...

Ebbene, se il primo incubo non è ancora diventato realtà (almeno fino a quando continuerò a chiudere la tazza del water), il secondo si è materializzato esattamente due ore dopo aver finito di masterizzare i tre CD che mensilmente preparo per la pantegana di Paullo. Poco male, considerata la continua evoluzione di questa modification, cui avevamo dedicato un boxettino all'epoca dell'articolo dedicato al multiplayer di Battlefield 1942. Dalla versione Alpha .36 la strada fatta è stata tanta, sia per quanto concerne la parte tecnica che in termini di successo del MOD; negli Stati Uniti, infatti, sono parecchie migliaia i giocatori che ormai quotidianamente affollano i server dedicati di DC, stufi della Seconda Guerra Mondiale e desiderosi di un conflitto maggiormente "tecnologico". È proprio per questo motivo che il team di sviluppo ha lavorato a una Total Conversion caratterizzata da precise connotazioni storico-cronologiche riferite ai conflitti svoltisi nei deserti dell'Africa e della penisola Araba. Si tratta delle operazioni Desert Storm e Restore Hope che videro impegnate, tra il 1990 e il 1993, le forze americane contro l'esercito regolare iracheno e i miliziani somali.

L'unico modo a disposizione della fanteria per difendersi dagli attacchi aerei consiste nel disporre di razzi terra-aria: anche le armi anticarro svolgono bene il loro lavoro in caso di necessità.

Il primo aspetto sicuramente apprezzabile riguarda l'aspetto estetico di DC, una vera e propria perla di cura per il dettaglio, in cui si concede molto poco alla versione originale di BF 1942, eccezion fatta per le texture dell'ambientazione desertica con qualche fortificazione ed edificio qua e là. Per il resto, personaggi, veicoli, armi ed effetti sono stati in gran parte completamente rieditati con risultati pressoché strepitosi in ogni particolare e a ogni livello: gli estimatori della versione originale non potranno non rimanere a bocca aperta. Oltre all'aspetto generale, è la valanga di particolari a rendere convincente la credibilità di DC con armi perfettamente riprodotte: un esempio sono le varianti dell'AK 47 o dell'M16, ma anche i razzi anticarro e antiaerei che abbondano nelle mani dei genieri di entrambe le fazioni. Per quanto riguarda i veicoli, non ci sono dubbi sulla perfezione del lavoro svolto, che solo per questo aspetto meriterebbe gli onori della pubblicazione da parte di EA in un data disc separato: la lista è lunghissima e comprende un sacco di mezzi d'attacco e da trasporto. Per l'esercito USA abbiamo Abrams M1A1, Bradley, M163 Vulcan, vari Humvee, l'MLRS, l'artiglieria campale M-109 e una lunga lista di aerei ed elicotteri come l'A-10 Thunderbolt, F16, Apache, Blackhawk e il cargo C 130. Gli avversari, rappresentati dall'esercito iracheno, rispondono con accuratissime versioni di T-72, BMP2, batterie antiaeree Shilka, semoventi d'artiglieria M-1974, lanciamissili Scud, camion lanciarazzi BM21 (i famosi Katiuscia) e noti aerei di fabbricazione russa come il MIG 29, Sukoi 25 e il temibile Hind. Molti altri veicoli sono in arrivo e considerata la qualità dei mezzi appena citati restano pochi dubbi sulla loro perfezione grafica una volta che saranno rilasciati.

Attenzione al dettaglio: guardate la perfezione di questo MP5.

TITOLO DESERT COMBAT
GIOCO BATTLEFIELD 1942
GENERE DESERT FOX REVISITED
SITO UFFICIALE http://www.desertcombat.com/

PRO
+ Graficamente stupendo
+ Una tonnellata di nuove armi e veicoli
+ Mappe tattiche e ben fatte

CONTRO
- Poco supportato in Europa

Tutti i mezzi riprodotti nel MOD sono veramente di ottima qualità, ma gli aerei sono qualcosa di fuori parametro, considerato l'engine "tuttofare" di BF 1942!

Ma la giocabilità? Beh, se avete adorato il gameplay originale di BF 1942 e vi piacciono gli scontri all'ultimo sangue per la conquista di una postazione nemica, credo che correre in mezzo a una piana desertica mentre un Hind devasta tutto quello che si trova un paio di metri dietro di voi potrebbe essere l'esperienza che manca al vostro repertorio...

21ST CENTURYWARFARE: LA GUERRA MODERNA ONLINE

Di questi tempi fa un po' effetto il fatto che qualcuno abbia voluto organizzare un evento multigiocatore così strettamente collegato a quanto accade in contemporanea alla drammatica realtà della cronaca internazionale. Nonostante questo, il torneo 21st Centurywarfare dedicato a Desert Combat sta avendo un enorme successo di pubblico soprattutto sui server americani, complice sicuramente la presenza dei soldati statunitensi nell'area geografica di cui il MOD riesce a dare uno spaccato di vita bellica di notevole realismo, almeno graficamente: si tratta di una serie di scontri tra clan, ripetuti periodicamente (al momento in cui si scriviamo sono arrivati alla quarta edizione) e volti a ricreare battaglie famose della prima guerra in Iraq e dell'operazione Restore Hope in Somalia.

Se volete saperne di più il sito ufficiale è http://www.21stcenturywarfare.net/

DRIVING – ETCC MOD PER F1 CHALLENGE 99-02

Anche per il 2004 possiamo dire di aver iniziato all'insegna della velocità più estrema: direttamente dai Race Sim Revolution, ecco uno splendido MOD per F1 Challenge 99-02, con tutte le carte in regola per imporsi all'attenzione di chi ha consumato il GTR 2003 dei Simbin!

In collaborazione con

Che F1 Challenge di Electronic Arts fosse un prodotto con una spiccata propensione al modding si sapeva, soprattutto dopo l'ottimo successo dai Simbin con l'arcinoto GTR 2002: da oggi, tuttavia, possiamo dire che gli allievi non hanno più nulla da invidiare ai maestri con la pubblicazione dell'ETCC MOD. Una nuova stella si aggiunge alla ristrettissima cerchia di prodotti gratuiti legati al mondo della guida simulata, in grado di farci vivere una diversa esperienza di guida a seconda della vettura che abbiamo deciso di condurre sui tracciati più belli del mondo. Abbiamo sintetizzato i tratti salienti dell'European Touring Car Championship nel box apposito: il campionato virtuale costruito dai Racesim Revolution sulla struttura di F1 Challenge riserva però un'infinità di chicche, a partire dallo stupendo parco macchine.

La bellezza di tutti i modelli tridimensionali del MOD non è in discussione...

Per prendere parte alla competizione, abbiamo a disposizione sedici squadre, per un totale di trentotto vetture: queste ultime sono suddivise in sette modelli tutti con abitacolo personalizzato. Nel dettaglio abbiamo rispettivamente Alfa 156 Gta, BMW 320i, E46,Volvo S60, Seat Toledo Cupra, Honda Civic Type-R, Skoda Superb, e Audi A4 (dall'STCC Mod). Ognuna di esse è assolutamente allo stato dell'arte per la cura maniacale che contraddistingue il modello tridimensionale e le texture che la ricoprono: al di là delle foto incluse in questa pagina, la cosa migliore che potete fare è un bel salto sul forum ufficiale del MOD e gustarvi tutta la strepitosa carrellata di vetture da sogno. Un sacco di effetti deliziosi (il fumo, volanti 3D, ritorni di fiamma e un modello di danni veramente ben fatto) completano il quadro di una realizzazione assolutamente professionale sotto molti punti di vista. Graficamente si tratta di uno dei MOD più curati che mi sia mai capitato di vedere: le migliorie alla grafica originale di F1 Challenge sono evidenti sia per quanto riguarda i tracciati che per il numero di poligoni presenti nelle vetture. Il piatto forte del MOD è tuttavia l'ottimo lavoro svolto sotto il profilo del motore fisico: il GTR 2002 ci aveva stupito con il modello di guida separato per ogni vettura, ma l'ETCC fa molto di più e arriva a uno studio separato della fisica per le auto a trazione anteriore e posteriore! Il bello è che la diversità con cui viene resa la guida di ciascun mezzo condiziona pesantemente l'approccio a ciascuna pista: le auto a trazione posteriore tendono ad avere un comportamento più sovrasterzante, mentre quelle a trazione anteriore sottosterzano in ingresso di curva. Oltre a questi comportamenti di massima, non si può fare a meno di scoprire un'infinità di sfumature nella fisica dei vari modelli, caratterizzati da una guidabilità unica per ogni marca.

...e nemmeno la qualità degli effetti: guardate il fumo e anche le strisciate sull'asfalto!

Alcuni particolari sono veramente stupendi: tra tutti spiccano incredibili cerchi in lega e texture curatissime (ToSo, ripigliati...)(riacciuffato... ndToSo).

Insomma, i Racesim Revolution hanno messo a segno un colpo degno della loro fama con una modification di grande livello che, non abbiamo timori nel dirlo, può tranquillamente ambire alle più alte vette in fatto di qualità: il GTR 2002 non è più un miraggio.
A voi, dunque, valutare le vostre capacità e capire quale mezzo si possa adattare meglio al vostro stile di guida. Se volete mettervi alla prova, la risposta è nel DVD di The Games Machine di questo mese.

EUROPEAN TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Molti neofiti sono chiesti che cosa significhi la sigla ETCC: si tratta dell'European Touring Car Championship, una delle competizioni dedicate alle maggiori vetture da turismo prodotte dalle più importanti case europee. BMW, Alfa Romeo, Ford, Seat e molte altre marche di prestigio mettono in strada versioni pesantemente modificate dei loro modelli di punta, con l'obbiettivo di ottenere la maggiore visibilità possibile sul mercato europeo. Piste stupende e piloti coriacei (molti di essi hanno corso in Formula 1) ne fanno uno spettacolo strepitoso che lentamente sta guadagnando proseliti in giro per l'Europa. Dopo il titolo europeo andato a Nicola Larini e la vittoria nella gara di Monza di Gabriele Tarquini, viene l'incredibile partecipazione alla gara di Alex Zanardi a bordo di una BMW 320, che grazie alla sua grinta e talento ha saputo portare a casa un piazzamento a punti! Per Alex (ormai l'abbiamo capito tutti) nulla è impossibile!

TITOLO ETCC
GIOCO F1 CHALLENGE 99-02
GENERE SPORTELLATA RULEZ!
SITO UFFICIALE http://revolution.drivingitalia.net/portal/

PRO
+ Fisica diversa per ogni vettura
+ Modelli delle auto strepitosi
+ Assetti simili a quelli reali

CONTRO
- Le solite piste di F1
- Gioco online non ottimizzato

MMORPG - FINAL FANTASY XI

Tutto comincia da un cristallo.
Il male dilaga su Vana'Diel e niente sembra poterlo fermare, ma non tutto è perduto: le numerose razze che popolano il pianeta uniscono le loro forze e dopo una sanguinosa e violenta guerra riescono a sconfiggere le legioni oscure. Putroppo, vent'anni dopo, il male tenta un nuovo attacco su Vana'Diel e stavolta ogni singolo abitante è chiamato a difenderlo. Riuscirete a sconfiggere gli Shadow Lords in questa nuova, fantastica avventura?

A cura di Alessandro "Sephirot" Martorana
alexandro1_it@yahoo.it

In collaborazione con MMORPGITALIA.IT

Ne avevamo dato una piccola anticipazione alcuni mesi fa ma ora, con l'arrivo sugli scaffali della versione americana, possiamo raccontarvi cosa abbiamo provato nell'installare sui nostri PC questo capolavoro annunciato. Come abbiamo fatto? Beh, le vie dell'importazione parallela sono infinite...

FANTASIA AL PRIMO IMPATTO

Il cofanetto della versione americana di Final Fantasy XI è veramente una gioia per gli occhi, un po' meno l'installazione dei cinque CD su cui si trova l'intero gioco, cui si assomma il download delle ultime patch. A differenza di molti altri titoli simili, Final Fantasy XI sorprende piacevolmente per l'incredibile facilità con cui tutto fila liscio in fase di avvio, al punto da risultare uno di quei rarissimi MMORPG perfettamente funzionanti già dal primo giorno. A dir poco incredibile. Una volta concluse queste operazioni, e dopo essersi registrati su PlayOnline (http://www.playonline.com), si passa alla creazione del proprio personaggio, alla quale abbiamo dedicato un apposito box sulla scelta delle razze disponibili.
Mentre creerete il vostro personaggio, tuttavia, vi rifarete senz'altro gli occhi nel vedere gli stupendi filmati di presentazione, (uno per razza e sesso), che vi faranno scoprire il carattere di queste creature. Si andrà dalla possanza dei Galka alla tenerezza dei Taru Taru, passando per la sicurezza degli Hume, la regalità degli Elvaan e la grazia delle Mithra.

RAZZE A PROFUSIONE

Le razze giocabili sono cinque. Eccole analizzate più nel dettaglio...

HUME
Identici agli umani. Sebbene non eccellano in nessuna classe particolare, sono in grado di intraprenderle tutte.

ELVAAN
Creature simili agli elfi, molto usati come classe guerriera.

TARU TARU
Una simpatica razza di bassa statura ma molto potente: consigliatissimi per le classi che fanno della magia la loro principale attività.

GALKA
Autentici colossi dotati di grande forza fisica, perfetti per le classi guerriere. Di loro esistono soltanto esemplari maschili.

MITHRA
Razza felina dotata di coda e con una particolare somiglianza ai gatti. Data la loro alta destrezza e agilità, sono perfetti per le classi che fanno di queste statistiche i loro punti di forza. Di loro esistono esclusivamente esemplari femminili.

IL "JOB SYSTEM"

Se siete abituati ai giochi online in cui la scelta di una razza vi obbliga a giocare con solo due o tre classi affini, preparatevi a rimanere piacevolmente sorpresi: in Final Fantasy XI ogni razza può abbracciare ogni classe disponibile, senza restrizioni di sorta. È fondamentale differenziare i Job (le cosiddette "specializzazioni" NdElvin) presenti nel gioco: ne esistono di base e di avanzate, quest'ultime disponibili attraverso l'espansione "Vision of the Zilart". All'inizio della vostra avventura su Vana'Diel potrete scegliere solo i Job di base, ovvero Guerriero, Monaco, Ladro, Mago Bianco, Mago Nero e Mago Rosso. I Job avanzati, invece, possono essere sbloccati tramite il compimento di apposite quest al raggiungimento del trentesimo livello d'esperienza. Le scelte possibili questa volta ricadono su Paladino, Dark Knight, Dragoon Knight, Samurai, Ninja, Summoner, Bardo, Ranger e Beast Master.
La particolarità di questo sistema è che potrete cambiare classe e sottoclasse ogni volta che vorrete e in ogni momento della giornata, semplicemente recandovi nel vostro rifugio personale, la Mog House.

GIOCABILITÀ INFINITA

FFXI, è un gioco complesso, ma alla fin fine la struttura del gameplay ricalca bene o male quella di molti MMORPG: il suo vero valore aggiunto è costituito dagli innumerevoli imprevisti e sorprese preparate dai game master presenti sui server e dalla particolare atmosfera che si percepisce mentre si vaga all'avventura per le lande di Vana'Diel. Gli attacchi dei pirati o di enormi mostri sottomarini mentre si viaggia in nave per andare da una località all'altra ne sono un esempio, affiancato dal piacere di scoprire l'intricatissima storyline assistendo ai numerosi spezzoni filmati di cui l'intero gioco è zeppo. Ancora più eccitanti sono gli eventi organizzati dai Game Master, messi in piedi per divertire i giocatori o per celebrare alcune festività, com'è successo durante lo scorso Halloween.
Per quanto riguarda l'evoluzione degli equilibri su larga scala del mondo di gioco, un occhio di riguardo va dato al sistema di conquista: con il progredire dell'avventura e in base alla vostra città di

Ecco tre Taru Taru, decisamente una delle razze più simpatiche dell'intero gioco. Non fatevi ingannare dalla bassa statura, questi nanetti picchiano sodo.

partenza (Bastok, San d'Oria o Windurst) farete guadagnare dei "conquest point" alla vostra nazione. Questi punti conquista determineranno il controllo della vostra città su quella zona e vi permetteranno di ottenere (dai nemici che sconfiggerete) i preziosi cristalli di cui abbiamo parlato all'inizio, utilissimi per il crafting (creazione di oggetti magici NdElvin) e principale merce di scambio in Vana'Diel.

In ogni caso, se c'è una cosa di cui Final Fantasy XI abbonda sono senz'altro le quest: le missioni da intraprendere sono un'enormità, sia per ottenere oggetti utili che per salire di livello e guadagnare notorietà (ottenendo l'utilissimo lascia passare per utilizzare l'Airship). In qualsiasi delle principali città, troverete parecchio da fare quanto a quest, sotto-quest e avventure totalmente inutili ai fini dell'esperienza di gioco. Inoltre, come chicca aggiuntiva, sappiate che svolgendo le missioni per aumentare di livello verrete spesso premiati con una scena animata in grado di farvi vivere ancor più intensamente l'evolversi della storia.

I CHOCOBO

Immancabile, come in ogni capitolo della serie di Final Fantasy, è la presenza dei Chocobo, enormi creature dall'aspetto decisamente simpatico che fungono da mezzo di trasporto per dimezzare i tempi di viaggio: data la vastità degli spazi percorribili sui server, vi torneranno davvero utilissimi. La funzione dei Chocobo, tuttavia, non è solo quella di portarvi a spasso, ma anche di trovare oggetti nascosti sepolti nel terreno. Oltre a essi, altri mezzi possono essere utilizzati nel mondo di Vana'Diel, come navi e le famose Airship, quest'ultime utilizzabili solo possedendo l'apposito lasciapassare.

Beh, se proprio vi stufate di magie, combattimenti e cavalcate a bordo di polli giganti, le alternative non mancano di certo.

IL COMMERCIO E LA AUCTION HOUSE

Avete bisogno di un particolare oggetto e non sapete dove trovarlo? Nessun problema, il vostro obbiettivo è l'Auction House: in questo grande edificio, presente in vari punti di tutte le principali città, potrete trovare ogni sorta di oggetto, dalle armature alle armi, dagli incantesimi ai cibi, tutto organizzato per ogni razza, classe e livello. Capirne l'utilizzo è molto semplice, si tratta di un'asta: voi fissate il prezzo minimo della merce che volete vendere e il vostro compratore farà un'offerta. Se questa è maggiore o uguale al vostro prezzo l'affare sarà concluso e i soldi vi saranno recapitati direttamente alla vostra Mog House. Se fare esperienza col vostro personaggio aumentando di livello vi annoia, potete intraprendere una delle numerose alternative che questo gioco vi offre. Potrete così entrare in una gilda per il crafting, nella "Culinarians Guild" (dedita alla creazione di cibi) o nella Blacksmiths Guild (per creare armi e armature). Oppure, potrete sedervi in riva a un fiume, tirare fuori la vostra canna da pesca e recuperare tutti i pesci che riuscirete a prendere all'amo. Insomma, avrete così tante cose da fare che in una vita intera (reale) il tempo non vi basterà per intraprenderle tutte.

La mappa di Vana'Diel comprende parecchie migliaia di metri quadrati, per una combinazione infinita di incontri, avventure e divertimento.

Siete pronti a esplorare Vana'Diel?

COMMUNITY PARALLELA

Nonostante Final Fantasy XI non sia ancora uscito in Europa, molti player italiani stanno giocando proprio in questo momento. Alcuni hanno iniziato con la versione giapponese, altri invece hanno aspettato pazientemente il 28 ottobre, data dell'uscita americana. Dopo un anno di convivenza in un Forum a loro dedicato, hanno formato una gilda e hanno deciso di stabilirsi sul Server Fairy, dedicandosi ad aiutare tutti i giocatori che vogliono unirsi in questa fantastica avventura che si chiama Final Fantasy XI. Che sia la riuscita di una comunità italiana? Stavolta parrebbe proprio di sì.

Un Samurai in tutto il suo splendore: notate la cura dei particolari dell'armatura.

MATRIX CLAN

Proseguiamo nella presentazione al pubblico di TGM di uno dei più importanti Multiclan della penisola: oggi è la volta del Team Matrix, storico Clan di Starcraft assurto agli onori delle cronache per la presenza nelle sue fila di due elementi poco raccomandabili...

TEAM MATRIX e-SPORTS COMMUNITY

La community del Team Matrix nasce nel 1999 come semplice clan dedicato a Starcraft dalla mente del suo attuale coordinatore di Staff Neo (che l'Elvin conosce da quasi vent'anni: ah, la bassa mantovana... Nd Elvin). Attualmente presente in quasi tutte le maggiori comunità (BroodWar, Warcraft III The Frozen Throne, Call of Duty, Soldier of Fortune 2, Medal of Honor: Allied Assault, America's Army, Counter-Strike, Day of Defeat) e in continua espansione per ciò che uscirà in futuro, trova le proprie motivazioni nel far sperimentare ai propri membri l'esperienza del Pro-Gaming, senza dimenticarsi tuttavia della grande amicizia che unisce i suoi membri. Il successo di quest'esperienza risiede principalmente nella maturità dimostrata dai responsabili delle varie sezioni, riusciti nell'impresa di creare un gruppo sostanzialmente omogeneo nonostante la velocità di espansione del clan.

Il Team Matrix all'opera durante il recente SmaulLP...

Ciò che il Team Matrix prevede di affrontare per

... e tutto il gruppo al gran completo. Non male, ma ce la faranno ad arrivare al Top del multigaming italiano?...

FRAGZONE TGM ONLINE: ROADMAP EVENTI 2004

Di concerto con il nostro Duspa, abbiamo già deciso alcuni degli eventi "di massa" per il 2004; oltre a eventuali iniziative multigiocatore relative ai giochi allegati, abbiamo in cantiere tre eventi multiplayer "quasi" certi per il 2004. Il primo è legato a Warcraft III: Frozen Throne, sicuramente l'RTS più giocato nel suo genere. Il secondo riguarda l'eventuale uscita di Half-Life 2, su cui è doveroso attenersi all'uso del condizionale viste le recenti disavventure che hanno coinvolto casa Valve. Abbiamo poi preso in considerazione Battlefield 1942, la cui comunità pare avere le carte in regola per un evento come si deve. A breve, nella FragZone di TGM Online, ulteriori aggiornamenti.

IN BACHECA

Ecco i migliori risultati del Team Matrix nel corso degli ultimi anni:

SEZIONE DI MOH: AA
Clan nato dalla fusione di gran parte del clan dei Lupi e degli Ice Hellion.
2° posto Smauilp 2002 (come Ice Hellion)
4° posto Gamearena Cup 2003
1° posto nella ClanCup 2003.

SEZIONE WARCRAFT III THE FROZEN THRONE
1° posto di Whoa al primo torneo Blizzard player 2v2
3° posto di Legolas al Sun Party 2002
2° posto di Legolas al Sun Party 2003
1° posto di Blacksun e 2° posto di Legolas a SMAUILP2k3 SICILIA

SEZIONE STARCRAFT BROODWAR
4° clan italiano, eletto CLAN SUPREMO della FISC (Federazione italiana StarCraft)
5° clan italiano nella classifica ANVI

SEZIONE SOLDIER OF FORTUNE 2
Vice campioni italiani 2003
21° clan europeo su oltre 600
Invitati all'open Cup di Clanbase, nella quale sono primi nei gironi INF e CTF

SEZIONE COUNTERSTRIKE
2° Posto all'Mnetwork.it Cup 2002

Quando si dice rubare le caramelle ai bambini: il Mor3 mentre saccheggia il magazzino di una nota azienda dolciaria.

il nuovo anno è la continuazione dell'ottimo lavoro svolto fino a oggi sia a livello di risultati "importanti" che a livelli organizzativi-manageriali (relazioni di partnership, sponsorizzazione, gestione interna e organizzazione di altre iniziative nazionali), culminati nel 2003 con la TGM MoH: AA CUP. Come in molti di voi avranno notato, infatti, da qualche mese a questa parte nella FragZone di TGM Online si sono palesati un paio di loschi individui precettati da un Elvin in vena di pratiche schiavistiche. Al momento in cui state leggendo queste pagine, i due giannizzeri in questione stanno gestendo sia il torneo di Medal of Honor (che con i suoi 24 clan ha riscosso un successo senza precedenti nel panorama italiano) e l'evento legato ad Aliens Versus Predator 2, anch'esso in fase di svolgimento: se state leggendo queste pagine all'inizio del mese di gennaio, siete ancora in tempo per iscrivervi!

D'ora in avanti Alessandro "Mor3bloodz" Salvador e Filippo "Braga" Franceschetto cureranno tutti i nostri eventi multiplayer in previsione per il 2004: se qualcosa va storto, beh, sapete con chi prendervela ora che avete visto anche le loro facce e conoscete il loro indirizzo di posta (Braga@Xenia.it e More@Xenia.it).

Il Braga in un momento topico: con 24 clan di Medal da gestire, un minimo di concentrazione è indispensabile.

ngi internet
connessioni internet ad alta qualità

Davvero veloce!

NGI offre una linea completa di prodotti internet di altissimo livello grazie all'applicazione di soluzioni tecnologiche avanzate e degli apparati più veloci. I servizi offerti da NGI sono concepiti per incontrare i bisogni dell'utenza Power Users, sia privata sia aziendale e permettono all'utente di utilizzare contemporaneamente più applicazioni internet in modo veloce e del tutto affidabile.

nginternet connessioni internet ad alta qualità http://internet.ngi.it

SA - SERVIZI AGGIUNTIVI

- Gestione dominio Internet
- Mailbox POP3/IMAP4/Webmail con sistema anti-virus e anti-spam
- Hosting completo di PHP, MySQL, statistiche e backup
- Dedicated Hosting per avere a disposizione un server connesso ad alta velocità.
- Infrastruttura di rete collegata a 2Gbit/s ad Internet con statistiche real-time.

e-mail: **sa@ngi.it**

F5 - ADSL

- Disponibile in 3 versioni: 300Kbit/s, 700Kbit/s, 1280Kbit/s in downstream senza limiti di traffico.
  La velocità di upstream è di ben 256Kbit/s per tutte le offerte.
- La prima ADSL italiana in modalità FAST che, rispetto alle configurazioni Interleaved utilizzate dai provider tradizionali, permette un ping inferiore e una velocità di download sensibilmente superiore.
- Le F5 a velocità minori di 1280Kbit/s sono già preconfigurate tecnicamente per la velocità massima di 1280/256.
- Possibilità di avere indirizzo IP statico e/o routing di rete di indirizzi da 8 a 32 IP e router a noleggio.

F5 ADSL

e-mail: **f5@ngi.it**

F4 AUP – FLAT RATE ISDN

- Accesso ISDN e/o analogico su numero verde ad Internet pensato per gli utenti che da una connessione pretendono la massima qualità e velocità.
- Compressione dei dati anche su ISDN per aumento delle performance fino al 200%
- Permette di accedere ad Internet ad un costo certo e assolutamente economico a partire da 24 ¤ centesimi ogni ora.

F4 FLAT

e-mail: **f4@ngi.it**

NGI SPA - Via C.Correnti, 2 - 21100 Varese - Tel.: 0332.27451 - Fax: 0332.274555 - Società del gruppo I.NET SPA

LA VIA DELLA CONOSCENZA PASSA PER ATLANTIDE

Avete acquistato uno spadone a due mani forgiato dai migliori artigiani del server? Bene! Siete fieri possessori di un equipaggiamento che farebbe gola al migliore dei giocatori di DAOC? Ottimo! Vi siete dimenticati di preparare il piccolo kit del palombaro medievale, per scoprire le infinite ricchezze delle terre di Atlantide? Peccato, ma niente paura, Trias Of Atlantis vi darà questa possibilità.

A cura di Kaos – The Dark One (kaosthedarkone@gamersrevolt.com)

È passato qualche tempo da quando, prepotentemente, la Mythic si è riaffacciata nuovamente dalla finestra del suo pluridecorato prodotto, per dare ciò che la comunità chiedeva a gran voce: contenuti.
Trias of Atlantis, terza espansione di Dark Age Of Camelot, aggiunge un bel po' di spessore a quello che si è rivelato uno dei tuffi maggiormente riusciti nella storia del panorama dei MMORPG, dando la possibilità ai giocatori di esplorare sì nuove terre, ma soprattutto di entrare in contatto con un'ambientazione del tutto innovativa, dove una precisa e ben definita trama si amalgama con la possibilità di rendere i nostri alter ego digitali più efficienti sul campo di battaglia.

Tralasciando la parte che riguarda esclusivamente la miriade di nuovi oggetti magici che compongono la grande e nuova avventura che ci aspetta, uno dei cambiamenti decisamente più significativi nel contesto delle abilità di un personaggio sono i famosi Master Levels (o Livelli di Maestria), probabilmente l'ossatura portante di questa nuova espansione.

Fanno da contorno a tutto ciò le tre nuove razze (i malvagi e prestanti Shar per Hibernia, gli statuari e possenti Half Ogre per Albion e i misteriosi e magici Frostalf per Midgard). Gli Artefatti e le Armi Leggendarie, poi, rappresentano la linfa dalla quale ogni buon giocatore potrà attingere per rendere il suo personaggio competitivo e completo.
Cosa sono in sintesi questi Master Level, come si acquistano e soprattutto quale sarà l'impatto che avranno sul gioco? Attraverso una storia curata e una serie di quest di difficoltà progressiva (che richiederanno un maggior numero di risorse e compagni d'arme disponibili), ogni personaggio avrà l'opportunità di optare per un preciso percorso scelto da una rosa di otto (di cui due potenzialmente selezionabili per ciascuna classe). Il sentiero porterà poi ad acquisire abilità extra tra le più svariate, non necessariamente utili al combattimento, ma atte a rendere ogni classe più completa nel suo insieme, alternando alla forza nel combattimento la capacità di supportare il proprio reame.

Le categorie che compongono questo nuovo set di abilità vanno dalle arcane arti di fiaccare gli avversari dei Banelord alla pura valenza bellica dei Battlemaster, capaci di proteggere i compagni nella battaglia e potenziare il proprio personaggio, passando attraverso la serie di abilità di supporto degli artigiani Convoker fino alle oscure abilità di sotterfugio degli Spymaster.

Dettagli specifici su ognuno di questi otto percorsi sono ancora pochi, dal momento che la comunità americana è tuttora pienamente immersa nello svolgere e nel comprendere le antiche abilità atlantidee: un grande spirito di cooperazione si rende necessario, e l'unità deve essere alla base del grande percorso che attende i nostri personaggi.
Tuttavia, l'importanza e l'impatto che questa serie di potenziamenti avranno sul mondo classico di DAOC sono stati pensati per aiutare tendenzialmente il reame di appartenenza dei Maestri in generale, senza quindi dover necessariamente creare un terremoto sull'equilibrio al quale tutte le 39 classi sono legate...Quindi, tanto per intenderci, la battaglia uomo contro uomo o gruppo contro gruppo non dovrebbe risentire particolarmente dalla presenza di personaggi con Master Levels.
Le antiche leggende della civiltà perduta di Atlantide condurranno i giocatori nel lungo e appagante percorso che porterà le loro gesta a essere narrate da ogni cantastorie dei tre regni, e saranno sempre più motivo di preoccupazione per consorti e compagne della vita reale...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

WWW.SWKOTOR.COM

SCEGLI IL TUO DESTINO Quattromila anni prima della venuta dell'Impero Galattico, migliaia di Jedi e Sith combattono un'epica battaglia tra la luce e le tenebre, dalla quale dipende il destino della galassia e di cui tu sei l'epicentro. Ti schiererai con la Luce? O soccomberai alle Tenebre? A te la scelta, ma sarà la tua decisione a determinare le sorti dell'intera galassia.

12+ www.pegi.info

PC CD

BIOWARE CORP

Sito Ufficiale *Star Wars*
www.starwars.com

LUCAS Arts

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. BioWare e il logo BioWare sono marchi depositati di BioWare Corp © 2013 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o LucasFilm Ltd. & TM come indicato. Tutti i diritti riservati.

Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

Gennaio, primo mese dell'anno: tempo di buoni propositi, o almeno così si crede sempre. Questa volta, invece, decido di andare controtendenza: nessun fioretto, niente di niente, anche perché, come dice sempre un prode "fermacarte redazionale", "la strada per l'inferno è lastricata di buone intenzioni". Buon inizio d'anno!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Visita il nostro incredibile archivio SOLUZIONI su TGM Online per trovare il tuo gioco preferito!

Tony Hawk's Pro Skater 3

"Barare" in Tony Hawk's Pro Skater 3 è possibile e, in alcuni casi, maledettamente divertente. L'etica del giocatore provetto imporrebbe di sfruttare i cheat solo in caso di estrema necessità, o comunque una volta terminata la modalità principale, ma dato anche per scontato che simile etica è calpestabile in qualsiasi momento, ecco come inserire e far funzionare i codici che seguono. Qui sotto troverete delle password da immettere nell'apposita videata (denominata per l'appunto CHEATS), raggiungibile attraverso il menu delle opzioni dalla schermata principale. Una volta entrati, digitate le password che più v'interessano basandovi sull'effetto che trovate a fianco. Buon divertimento e fate attenzione alle maiuscole!

PASSWORD	EFFETTO
Magicmissile	Tutte i trucchi, tutte le tavole e gli skater, i livelli segreti e i filmati nascosti
Backdoor	Tutte le opzioni dei cheat
Roadtrip	Tutti i livelli
Yohomies	Tutti gli skater
Givemesomewood	Tutte le tavole
Peepshow	Tutti i filmati
Pumpmeup	Spinge al massimo le statistiche dello skater
IDKFA	Il marine di DooM, più il filmato segreto di GearBox

The Simpsons Hit & Run

Sono appena uscito dalla fase di testing della recensione e devo ammettere che mi sono divertito abbastanza con questa trasposizione virtuale delle ambientazioni in cui sguazza la famiglia Simpson: a oggi, non esistono dei trucchi da inserire "in game" per sbloccare tutti i livelli o qualche altro bonus, ma se doveste trovare il gioco difficilotto, vi dico subito che l'unico modo per fare i "furbi" è quello di andare a modificare direttamente dei file. Dopo i cambiamenti, sarete in grado di acquistare veicoli e vestiti extra al prezzo che deciderete voi!

La prima cosa da fare è andare nella directory di installazione del gioco e cercare la sottodirectory "mission" (\The Simpsons\scripts\missions), dove bisognerà mettere le mani sul file rewards.mfk; aprite il file in questione con un editor di testo come il Blocco Note, poi cambiate il tutto in modo che somigli più o meno a queste righe

// Level 4 // TOTAL Cost: $2100 BindReward("marge_v", "art\cars\marge_v.p3d", "car", "defaultcar", 4); BindReward("comic_v", "art\cars\comic_v.p3d", "car", "bonusmission", 4);
BindReward("krust_v", "art\cars\krust_v.p3d", "car", "streetrace", 4); //BindReward("wiggu_v", "art\cars\wiggu_v.p3d", "car", "streetrace", 4); BindReward("willi_v", "art\cars\willi_v.p3d", "car", "forsale", 4, 10, "simpson"); // Willie BindReward("cKlimo", "art\cars\cKlimo.p3d", "car", "forsale", 4, 10, "gil"); BindReward("cCurator", "art\cars\cCurator.p3d", "car", "forsale", 4, 10, "gil"); BindReward("marge", "art\chars\marge_m.p3d", "skin", "defaultskin", 4); BindReward("m_prison", "art\chars\m_pris_m.p3d", "skin", "forsale", 4, 10, "interior"); BindReward("m_pink", "art\chars\m_pink_m.p3d", "skin", "forsale", 4, 10, "interior"); BindReward("m_police", "art\chars\m_poli_m.p3d", "skin", "forsale", 4, 10, "interior");

Negli esempi precedenti, tutti gli acquisti effettuabili da Marge nel livello 4 costeranno 10 monete! Ovviamente, potete modificare tutti i valori anche per gli altri personaggi!

Sempre nella directory \scripts\missions, scegliete il livello preferito, modificate il file m?i.mfk e cambiate le variabili seguenti in modo da avere sempre più tempo per terminare le gare a tempo (SetStageTime(3000), distance (SetFollowDistances(0, 900)).

Ultima chicca: se siete stanchi di vedere il filmato della Vivendi all'avvio, potete sempre ricorrere a un trucchetto per assistere sempre a un intermezzo con Grattachecca e Fichetto! Per farlo, andate nella directory in cui avete installato il gioco nella sotto directory \movies, fate una copia del file fmv8.rmv, una copia di backup di vuglogo.rmv rinominandolo e cambiate il nome al file fmv8.rmv in vuglogo.rmv. Voilà!

La Maledizione della Prima Luna

Dal momento che sui nostri supporti ottici trovate la soluzione completa, mi sono permesso di presentare su carta questa serie di consigli utili anche per chi non acquista TGM con il supporto argenteo. Ringraziamo lo Xam per lo scippo e cominciamo.

Il gioco prevede due modalità di navigazione, una più realistica e "simulativa" (e anche decisamente noiosa, se permettete: si impiegano dei secoli a uscire da una situazione spinosa) e una seconda arcade, più giocabile (consigliata!). Ebbene, in effetti ciò che succede in quest'ultima riguarda la velocità della barca, la quale viene effettivamente moltiplicata per due. Come lo so? Aprite con un editor testuale qualsiasi il file interface.c che si trova nella cartella /pirates of the caribbean/program/interface/ (ovviamente, il path completo lo conoscete solo voi...). Anzi, fate una cosa: backuppate il file e poi operate. Una volta che lo avrete aperto, cercate la riga "if(bArcadeMode) return 2.0;" e modificate il valore numerico aumentandolo (non esagerate, però!). A questo punto, otterrete uno spostamento decisamente più veloce in modalità arcade. Esiste anche un cheat per l'immortalità: dopo averne fatto la sapiente copia di backup, aprite con un editor testuale il file characters_init.c che si trova nella cartella /pirates of the caribbean/program/characters/ e cercate la riga "makeref(ch,Characters[0]); //Blaze Devlin".

Sotto alla stessa, da novelli coder, potrete aggiungerne una seconda di gran lunga più efficace: "LAi_SetImmortal(ch, true);". Mi raccomando, non tralasciate il punto e virgola e se vi stufate e volete tornare alla norma, aggiungete dinanzi alla riga appena introdotta un doppio slash ("//"), altrimenti eliminatela del tutto. Si può anche cambiare la propria nave in un vascello pirata: come prima, dopo averne fatto la sapiente copia di backup, aprite con un editor testuale il file characters_init.c che si trova nella cartella /pirates of the caribbean/program/characters/ e cercate la riga "ch.Ship.Type = SHIP_LUGGER_ENGLAND;". Ora sostituitela con la riga "ch.Ship.Type = SHIP_FRIGATE_SAT;", in modo da modificare la tipologia di nave che vi verrà fornita. Piuttosto che effettuare una sostituzione, utilizzate il doppio slash ("//") per commentare la riga preesistente e scrivetene subito sotto una del tutto simile con il parametro che vi ho indicato (occhio al punto e virgola, come sempre). A questo punto godetevi la nave.

Se avete bisogno di denaro dov'è che trovate dei soldi in prestito? Dagli strozzini! A Oxbay, ad esempio, ne trovate uno proprio dinanzi all'albero vicino alla taverna. Ebbene, se andate a farvi prestare il valsente da uno di questi signori, evitate di uscire ma andate nel suo ufficio e depositate la somma nell'apposito vano. Ora andate a chiedere altri soldi, i quali vi verranno dati: prendetene finché vi pare e ogni volta depositateli come da istruzioni. L'usuraio rinnoverà costantemente l'invito a restituirglieli, ma in pratica non si sognerà mai di rompervi l'anima!

Avete bisogno di punti esperienza? Beh, direi sempre e comunque: quando mai non servono? Come avrete notato, gli slot a disposizione per l'assegnazione delle postazioni chiave su una nave sono quattro, di cui uno è riservato al nostro capitano. Accedete al menu "Open Sea", in modo da avere sott'occhio tutte le navi in vostro possesso, quindi avvicinatevi a un'altra delle vostre navi così da far apparire l'icona di scambio merci. Entrate nel menu apposito e potrete accedere all'opzione di interscambio capitani. Cliccate su ciascuno degli slot liberi (perché mi auguro che il primo l'abbiate pieno: avete il capitano, nevvero?) e potrete assegnare passeggeri a vari ruoli specifici; in questo modo, questi ultimi scompariranno dalla lista passeggeri. Se vi dovesse mancare gente per la ciurma, correte alla taverna più vicina e parlate con l'oste, generalmente in grado di mettervi in contatto con diversi uomini.

Ricordate però che ciò che si trova su una nave non sopravvive se quest'ultima affonda! Inoltre, rientra nelle operazioni di compravendita, quindi occhio: prima di vendere eventualmente le navi rimuovete l'equipaggio! Ci sono dei momenti in qui paghereste oro per avere un po' di calma e tranquillità: soprattutto se state giocando durante la pausa caffé... Per navigare tranquilli, veleggiate in direzione del vento (se c'è la tempesta ammainate le vele): non appena vi sarete allontanati a sufficienza, comparirà un'iconcina in alto a sinistra accompagnata da un jingle. Premete il tasto rapido F3 e ce l'avrete fatta.

Tomb Raider
The Angel of Darkness

Finalmente, il da sempre ostico Tomb Raider cede il passo e si uniforma ai giochi di nuova generazione, che utilizzano le linee di comando per far ricorso al debug: notoriamente, tra i controlli, sono sempre presenti i comandi per diventare invincibili e altre chicche del genere.
La prima cosa da fare è quella di scaricare le tre patch disponibili sul sito ufficiale (http://tombraider.videogame.it/newtr/download/patches.asp) ed eseguirle.
Dal prompt di DOS, andate nella directory in cui avete installato il gioco: lanciate l'eseguibile con le seguenti linee di comando, a seconda della CPU in vostro possesso.
Pentium IV: bin\traod_p4.exe -godmode -debugkeys -selectlevel -nofmv
Pentium III: bin\traod_p3.exe -godmode -debugkeys -selectlevel -nofmv
Tutte le altre CPU: bin\traod.exe -godmode -debugkeys -selectlevel -nofmv
Nell'ordine, le tre linee di comando determinano l'assegnazione di tutte le armi, munizioni infinite, tutti gli aggiornamenti, possibilità di volare, invisibilità, possibilità di saltare ogni livello. L'ultima voce elimina la presenza di tutti i filmati.
Premendo F3 si cancellano tutte le cifre del debug, mentre nel menu principale, premendo TAB, appariranno due nuove voci, Skip Level e Debug Menu.
Tutti i codici sono spiegati nel menu Debug: F1 sceglie tra finestra e schermo pieno, SHIT+F3 abilita e disabilita le texture, F8 serve per lo zoom. Premendo il tasto B, invece, si farà volare Lara consentendole anche di passare attraverso i muri e di essere invincibile. Per annullare il tutto, basta premere il tasto Control. Tutti contenti? Spero di sì!

MAORANZA'S PAGES

Istruzioni varie

Cosa potreste trovare qui, se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere?
Xenia Edizioni - TGM Tips & Traps, Casella Postale 853 -20128 Milano
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema - foto in JPG, grazie -): tipsexol@xenia.it. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione) e **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco... questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

X 2 - Wolverine's Revenge

Chiudiamo il nostro viaggio nei trucchi di Wolverine's Revenge con la descrizione complete delle sfide extra.
Sfida di bronzo: dovete colpire le scatole lampeggianti. Usate il vostro attacco d'artiglio in tuffo per centrare i bersagli e continuare a muovervi contemporaneamente.
Sfida d'argento: non lasciatevi ingannare dal fatto che questa non sia l'ultima, perché è senza dubbio la più difficile. Il vostro compito è ammazzare silenziosamente tutte le guardie senza mai farvi scoprire. Per riuscire nell'impresa, sarebbe consigliabile stendere le prime due impiegando non più di una decina di secondi tra l'una e l'altra. Evitate di colpire il nemico strisciando contro un muro, facendo fuori il tizio dietro il primo angolo: è la procedura che richiede più tempo. È decisamente meglio arrivare alle spalle della vittima e attaccarla direttamente. Cercate di uscire dall'edificio in cui vi trovate prima che il timer raggiunga i due minuti: in questa nuova area, però, molte delle guardie si troveranno dietro gli angoli dei muri, quindi dovrete per forza usare la procedura più lunga. L'ultima guardia è in cima a una rampa. Anche se sembra stia guardando verso il basso, non è così: salite e ammazzate il malcapitato.
Sfida d'oro: innanzitutto, aspettate qualche secondo. Dalla posizione in cui vi trovate, dovreste veder passare una guardia, alla quale dovrete spezzare il collo all'istante. Andate verso destra e uccidete la prima sentinella che vedete. Andate dalla parte opposta del mezzo che vedete e fate fuori il tizio che si trova tra i due veicoli. Attenzione, perché una guardia pattuglia questa zona e potrebbe vedervi, quindi nascondetevi appena avete eseguito l'uccisione. Eliminate la guardia vicino all'ultima che avete steso e poi quella vicino. Tornate nel punto in cui avete cominciato questo livello e state attenti a non farvi vedere dalle guardie che pattugliano la zona; andate sulla sinistra e uccidete la più vicina (aspettate che la ronda si sia spostata dietro il camion). Aggirate il veicolo e uccidete la guardia, poi, mentre quella di pattuglia si trova dietro il camion, seguitela e ammazzatela. Eseguite questa operazione il più velocemente possibile. Se avete un minimo di fortuna, dovrebbe esserci un'altra guardia dal lato opposto del camion: nascondetevi, lasciate che vi passi vicino e poi spezzatele il collo. A questo punto sarà rimasta un'unica guardia, ferma dietro il veicolo all'estrema destra del punto in cui vi trovate. È stazionaria, quindi non dovrete preoccuparvi dei suoi spostamenti: avvicinatevi di soppiatto e fatela fuori. Finito!

Age of Mythology: The Titans

Un buon data disk per un ottimo strategico in tempo reale che non sfugge alla dura regola del cheat. Per attivare i trucchi, basta premere INVIO e digitare il codice associato all'effetto desiderato (ricordatevi che questi sono "case sensitive", quindi una maiuscola deve essere riportata come tale).

TROJAN HORSE FOR SALE	1000 unità di legno
JUNK FOOD NIGHT	1000 unità di oro
ATM OF EREBUS	1000 unità d'oro
L33T SUPA H4XOR	Costruisce gli edifici più velocemente
BAWK BAWK BOOM	Potere della "meteora gallina"!
WUV WOO	Ippopotamo viola volante
TINES OF POWER	Fulmine
GOATUNHEIM	Potere divino che trasforma tutte le unità della mappa in caproni
O CANADA	Orso laser
FEAR THE FORAGE	Cespuglio deambulante
ISIS HEAR MY PLEA	Tutti gli eroi della campagna originale di Age Of Mythology
DIVINE INTERVENTION	Ripristina i poteri divini utilizzati
I WANT TEH MONKEYS!!!1!	Dona un sacco di scimmie
PANDORAS – BOX	Poteri divini casuali
MOUNT OLYMPUS	Favore divino al massimo
WRATH OF THE GODS	Poteri divini di distruzione
UNCERTAINTY AND DOUBT	Nasconde la mappa
IN DARKEST NIGHT	Ambienta il gioco di notte
RED TIDE	Rende l'acqua rossa
SET ASCENDANT	Rivela tutti gli animali della mappa
LAY OF THE LAND	Rivela la mappa
CHANNEL SURFING	Passa direttamente al successivo scenario
CONSIDER THE INTERNET	Rallenta le unità
THRILL OF VICTORY	Vittoria
BARKBARKBARKBARKBARK	Dona un bel cagnolino
ATLANTIS REBORN	Dona tutti gli eori della campagna di espansione
LETS GO! NOW!	Velocizza il gioco
MR. MONDAY	Intelligenza artificiale divina
RESET BUTTON	Distrugge tutti gli edifici sulla mappa
TINFOIL HAT	Rende casuale il possesso delle unità sulla mappa
TITANOMACHY	Provvede istantaneamente a donare un titano
ZENOS PARADOX	Poteri divini casuali, compreso Atlante.

L'angolo dell'euforia paradossa

Iniziamo questo mese partendo dalle donzelle discinte, ma nemmeno troppo: la prima morettina del mese, dal capello corto e dallo sguardo malizioso, è Catherine Bell, che interpreta il Maggiore Sarah McKenzie, direttamente dal telefilm "JAG, avvocati in divisa". Ringraziamo tutti insieme KinKlod per la gentile offerta.

La signorina con le "extensions" fucsia e il reggiseno peloso (per non parlare della stringa) è tale Deanna Brooks: niente male, vero?

Saltando dal serio al faceto, si classifica nell'Olimpo dei banfoni il simpatico Caino79. che vince il premio della cronaca con questa foto scattata durante una sessione di gioco di Max Payne: la foto si chiamava "Paynetarrista" e il motivo è presto spiegato...

Thomas Pastacaldi torna invece protagonista con una foto che già dal titolo è tutto un programma: "Come sapere se tua moglie è rientrata in casa". Complimenti alla posteggiatrice!

Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

La storia del videogioco è ormai matura per essere ripercorsa. Titoli, sistemi e personaggi leggendari rivivranno da questo mese grazie alla macchina del tempo di TGM. In ordine rigorosamente sparso... perché ci piace così!

PONG E L'INIZIO DELL'AVVENTURA

Come tutte le umane vicende, anche la storia dei videogiochi si dipana lungo sentieri sovente imperscrutabili e tortuosi. Checché ne dicano i semplificatori di professione, Pong non è stato affatto il primo videogioco della storia, ma il degno frutto di almeno vent'anni di esperimenti più o meno riusciti. Sorpresi? In effetti, fin dai primi anni Cinquanta, nei principali centri di ricerca americani c'era già chi si dilettava a creare passatempi programmati sui mastodontici mainframe dell'epoca. Il primo esperimento di un certo interesse fu quello di Willy Higginbotham, ricercatore presso i Brookhaven National Laboratories e creatore, nel 1958, di un semplicissimo computer game (Tennis for Two) realizzato collegando un oscilloscopio a un calcolatore Donner. Ben più significativo del tennis di Higginbotham, almeno per gli influssi che ebbe negli anni a seguire, fu Spacewar (1961), il primo gioco elettronico realmente interattivo, nato dall'immaginazione dell'allora venticinquenne Steve Russell. Il gioco, una specie di Asteroids antidiluviano, girava su un sistema DEC PDP-1, un arnese grosso come un frigorifero e dal prezzo abominevole (circa 120.000 dollari!). Insomma, non proprio il massimo in fatto di praticità e risparmio... Ciò che tuttavia spianò la strada a Pong e al videogioco come fenomeno di massa fu la nascita del primo videogame system domestico, il Magnavox Odyssey, elaborato da Ralph Baer a partire dal 1966 e commercializzato per la prima volta nel 1972. Con l'Odyssey, Baer riuscì nell'impresa di trasformare poco pratici esercizi accademici in veri e propri videogame, grazie all'introduzione di segnali video decodificabili da comuni televisori. Di lì a poco, il mondo non sarebbe più stato lo stesso.

Il DEC PDP-1, computer "compatto" dei primi anni Sessanta. Su questo affare girava Spacewar di Steve Russell.

CHE LA RIVOLUZIONE ABBIA INIZIO

Quando, a metà del 1972, Nolan Bushnell piazzò il primo cabinato di Pong presso il locale Andy Capps di Sunnyvale, California, nessuno evidentemente si rese conto della dirompente carica rivoluzionaria di quel semplice gesto. Tutto era cominciato pochi anni prima. Nella seconda parte dei Sessanta, lo Spacewar di Russell si era diffuso nei principali campus americani, quelli, per intenderci, che potevano permettersi l'acquisto dei costosi PDP-1. Bushnell, nato nel 1943 e allora studente di Ingegneria Elettrica presso la University of Utah, si rese presto conto delle non indifferenti potenzialità commerciali del prodotto. Ottenuta la laurea nel 1968, il neo-ingegnere si buttò così a capofitto nel suo progetto: mettere in commercio una sorta di Spacewar in grado di funzionare su sistemi economici e alla portata di tutti. Bushnell pensò subito in grande, fondando per l'occasione una casa di sviluppo in società con l'amico Ted Dabney, la Syzygy Engineered, la prima cellula della futura Atari. Il risultato di tanta fatica fu Computer Space (1971). A dispetto dell'aura di leggenda che oggi circonda la figura di Bushnell, il primo esperimento videoludico del Nostro si rivelò un fiasco colossale. Distribuito dalla Nutting Associates Inc., Computer Space si presentava come un arcade game installato all'interno di un avveniristico cabinato. Il problema che afflisse da subito il gioco fu la sua estrema complessità, caratteristica che faceva a pugni con gli obiettivi di massificazione che il suo ideatore si era prefissato. Un arcade con un libretto di istruzioni ancor oggi farebbe inorridire, figuriamoci nel 1971!

Una schermata di Spacewar. Ce ne voleva di immaginazione...

Ralph Baer, ricercatore statunitense di origini tedesche, fu la mente dietro il progetto Odyssey. Molti lo definiscono il vero padre dei videogame.

1972 ODISSEA NELLO SPAZIO

Il Magnavox Odyssey, la macchina che più di ogni altra ispirò la realizzazione di Pong (qualcuno parlò di plagio), fu il primo sistema domestico per videogiochi. Commercializzata a partire dal 1972, la creatura di Ralph Baer presentava ben dodici giochi, tra i quali l'ormai celebre Magnavox Tennis, e una lunga serie di accessori davvero curiosi. Dalle carte da gioco, vera e propria estensione degli stessi videogame proposti, alle pellicole colorate da apporre sullo schermo come sfondo (il TV color era ancora un lusso...), nella scatola dell'Odyssey si trovava davvero di tutto. Come dire, l'anello di congiunzione tra un gioco da tavolo e una moderna "game machine". Nonostante il suo ruolo fondamentale nella storia dei videogame, tuttavia, l'Odyssey si rivelò un fiasco assoluto, con un venduto che non superò le 100.000 unità.

Complessivamente, Computer Space vendette solo 1.500 esemplari. Bushnell comprese l'entità dell'errore commesso e si indirizzò su qualcosa di decisamente più semplice e immediato. Qualcosa che, parafrasando le sue stesse parole, qualsiasi ubriaco in qualsiasi bar sarebbe stato in grado di utilizzare.

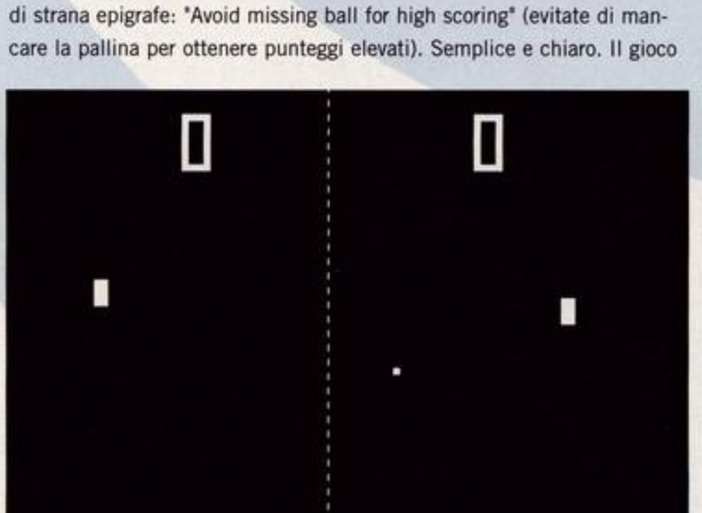
Nel frattempo, il 27 giugno 1972 Nolan fondava Atari Inc., società che di fatto incorporò Syzygy. Il nome della nuova creatura derivava da un gioco da tavolo giapponese, nel quale la parola inglese "check" era tradotta con il termine nipponico "atari".

L'avveniristico cabinato di Computer Space, il primo esperimento videoludico di Nolan Bushnell. Un fallimento.

Bushnell non si rivelò solo un promettente ideatore di videogame, ma anche e soprattutto un individuo dall'infallibile fiuto per gli affari. Per dar vita al videogioco definitivo si avvalse infatti dell'apporto di Al Alcorn, giovane ingegnere della Ampex, colui che materialmente realizzò Pong.

A dire il vero, qualcosa di molto simile alla futura killer application di Atari era già in circolazione sui videogame system della Magnavox. I neonati Odyssey di Baer, infatti, permettevano agli utenti di cimentarsi con una specie di ping-pong virtuale. Secondo la leggenda, Bushnell si trovò faccia a faccia con il Magnavox Tennis durante una presentazione pubblica, il 24 maggio1972. Ecco fatto, quello era il gioco! Semplicità disarmante e divertimento assicurato. Certo, il tennis che Nolan aveva in mente era qualcosa di ben più dinamico e appagante delle lente racchettate di Baer. A questo avrebbe posto rimedio Alcorn.

All'interno di una semplice schermata nera divisa nel mezzo da una linea bianca, due palette spostabili verticalmente si scambiavano un quadratino. La velocità dei movimenti delle racchette e l'angolo di impatto con la "palla" influenzavano realisticamente la qualità del tiro! Il punteggio era inoltre segnato in automatico nella parte alta dello schermo, cosa non da poco se consideriamo che il Magnavox Tennis necessitava di un comunissimo blocco note per appuntare i risultati! Insomma, una rivoluzione. Memore dell'insuccesso di Computer Space, Bushnell pose poi a corredo del gioco una laconica frase a mo' di istruzioni, quasi una sorta di strana epigrafe: "Avoid missing ball for high scoring" (evitate di mancare la pallina per ottenere punteggi elevati). Semplice e chiaro. Il gioco era appena iniziato...



Una schermata del primo, unico e inimitabile Pong.

L'Atari C-100, ovvero la prima console sfornata da Bushnell e soci. Era il 1976.

Bushnell posa orgoglioso accanto a uno dei suoi primi gioiellini.

I primi test presso Andy Capps si rivelarono pienamente soddisfacenti, tanto che il giorno successivo all'installazione, il sistema coin-op del cabinato, derivato da quello di una lavatrice automatica, andò in tilt per l'eccessivo numero di monete introdotte dagli avventori del bar.

Non c'erano più dubbi, ormai Pong era maturo per essere prodotto in serie. Nel novembre del 1972 uscirono dalle linee di montaggio i primi cabinati commerciali di Atari (i famosi "yellow cabinets"), destinati a raggiungere presto la ragguardevole cifra di 38.000 esemplari assemblati e venduti.

Per Nolan e il suo Pong non furono tuttavia solo rose e fiori. Le somiglianze esteriori tra il tennis dell'Odyssey e il nuovo prodotto Atari spinsero in seguito la Magnavox a intentare una causa contro Bushnell, il quale dovette pagare la bellezza di 700.000 dollari di diritti d'autore. Al di là di personali obiezioni su una sentenza quantomeno discutibile, Pong mostrò subito attributi straordinari per l'epoca, avanti anni luce rispetto al titolo Magnavox. E questo, a distanza di oltre trent'anni, è un fatto assolutamente incontestabile.

Il successo del Pong arcade convinse presto Atari a realizzarne una versione domestica. Nel 1976 vide così la luce il primo sistema "casalingo" di Atari, il C-100, una console in grado di far girare il solo Pong. Nuova trovata e nuovo straordinario trionfo commerciale per il novello Mida Nolan Bushnell da Clearfield, Utah. Il resto, come direbbe qualcuno più bravo di me, è storia. Let's play!

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

Il mercato dei giochi per cellulare è in fortissima espansione e le software house paiono averlo capito. È quindi cominciata una nuova era? Forse sì, forse no. Quello che è certo è che, nell'arco di pochi anni, tutto potrebbe trasformarsi in un affare miliardario...

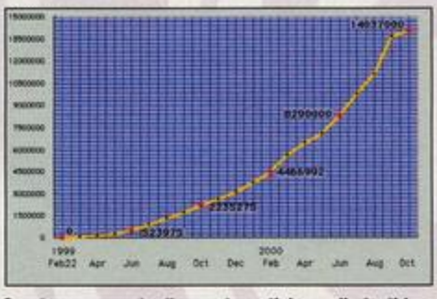
TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Le cifre sono da capogiro. Una ricerca pubblicata da Analysys (www.analysys.com) parla chiaro: nell'arco del quinquennio 2003-2008 il mercato del "mobile gaming" nell'Europa Occidentale passerà da 200 Milioni a 3,2 Miliardi di Euro, arrivando a coprire circa il venti per cento del mercato videoludico mondiale.

Non passa mese senza "nuovi arrivi" tra le software house che sviluppano per dispositivi portatili. Basta fare una ricerca su Internet per essere risucchiati in un vortice di siti di sviluppatori e distributori. Ma perché questo grande "boom"?

Sicuramente l'avanzamento della tecnologia ha fatto la sua parte: nell'arco degli ultimi due anni i cellulari hanno fatto passi da gigante e, ora come ora, la tecnologia mobile può vantare tempi di sviluppo che ricordano quelli già visti nel mercato PC. Lentamente (ma non troppo) si stanno abbandonando le piattaforme "unificate", e fanno capolino sul mercato nuovi chip integrati in grado di gestire meglio grafica e suoni. Ci dobbiamo aspettare una nuova lotta in stile nVidia e ATi? Per il momento no, ma la risposta potrebbe cambiare nell'arco di pochi mesi.



Questa curva mostra l'aumento vertiginoso di utenti I-Mode in Giappone, dal 1999 al 2000, durante i primi due anni di commercializzazione. Attualmente ci sono più di 40 milioni di fruitori del servizio. Avverrà la stessa cosa anche da noi.

Di fianco al "supporto tecnologico", gli sviluppatori hanno trovato un mercato "vergine" con pirateria pari a zero, grazie al sistema di distribuzione dei giochi. Pagamento direttamente addebitato sul credito telefonico, trasmissione del gioco attraverso SMS, che rende virtualmente impossibile "passare" il software a un amico. Ma anche gli utenti sono contenti: prezzi molto bassi, pagamento semplice e sicuro.

È tutto oro quel che luccica, allora? Non proprio. I giochi Java, attualmente, hanno una qualità discreta ma che non arriva ancora ai livelli dei titoli GameBoy Color. La grafica c'è, la longevità no (per problemi dettati dai limiti di memoria dei telefoni e dei messaggi che spediscono il "file" del gioco).

Dall'altra parte della strada strizzano l'occhio Nokia e il Symbian, sistema operativo aperto che permette l'installazione di software preso anche da Internet.

Maggior potenza di calcolo dei cellulari, più memoria (spesso espandibile), videogiochi tra i quali cominciano a fare capolino timidi tentativi 3D (N-Gage escluso, ovviamente). Qui possiamo trovare prodotti molto più "coraggiosi", che tentano di offrire agli utenti esperienze di gioco più profonde rispetto al solito picchiaduro a scorrimento.

Al di là dei giochi, infine, si inizia a combattere una battaglia fra gli operatori e i contenuti (a pagamento e non) offerti ai propri abbonati. Vodafone Omnitel, con Vodafone Live! (insieme di servizi e personalizzazione del menù del telefono) ha aperto un nuovo livello di interazione con il cliente. Ora Wind ha deciso di non restare a guardare e, forte dell'alleanza con DoComo (colosso giapponese della telefonia cellulare), è pronta a offrire i primi telefoni (marchiati Wind, ovviamente) compatibili con lo standard I-Mode (servizio che in Giappone è già attivo dal lontano 1999) che offre navigazione in Internet a colori tramite browser compatibile, e un sacco di servizi di vario tipo.

E TIM? Per ora aumenta il numero e la qualità dei servizi, ma non offre ancora una "personalizzazione" del cellulare a livello di menù (come Vodafone Live!). In compenso sfrutta abbondantemente, sui cellulari Symbian GPRS compatibili, la trasmissione di video e audio in Real Player: calcio, sport vario e la fruttuosa collaborazione con MTV Italia. Chissà quanto ci vorrà prima di poter giocare a Dark Ages Of Camelot sul cellulare...

La parola strategica è "differenziazione". Realizzare il cellulare più originale (per forma e contenuto) per conquistare nuovi utenti o convincere i vecchi a cambiare apparecchio.

Dopo i primi anni di corsa verso il puro "rimpicciolimento" del telefono, ora i produttori puntano al design e alle capacità multimediali.

Fino a un paio di anni fa i giochi per cellulare erano solo in bianco e nero e terribilmente limitati. Oggi possiamo contare, invece, su Splinter Cell (in 2D) e il mitico Rayman, sempre in ottima forma.

Dragon Island

Cellulare
Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 3650, 7650

Sito internet
www.nokia.it

Prezzo: € 4

75

Questo picchiaduro a scorrimento ci ha riportato un po' alla memoria il vecchio Wonderboy per Master System, quello con il ragazzetto mezzo nudo che correva lanciando accettate a destra e a manca. Dragon Island è ben realizzato dal punto di vista grafico, e anche la longevità non lascia troppo a desiderare, proponendo un buon numero di livelli da superare. Oltre a eliminare i nemici, dovremo raccogliere i frutti disseminati nel livello e potenziare così il nostro attacco. Il fine ultimo è scendere nelle profondità dell'isola per affrontare il terribile drago. Il gioco merita sicuramente, ma per ora è disponibile per l'acquisto solo sul sito Nokia. Esistono anche le versioni compatibili con Siemens e Sharp, che potrete trovare puntando i vostri browser all'URL www.macrospace.com/games/dragon.shtml.

Highway Racer

Cellulare
Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650

Sito internet
www.nokia.it

Prezzo: € 4

65

Highway Racer ci mette nei panni del motociclista duro & puro, di quelli che si lavano un paio di volte l'anno e campano mangiando salsicce e birra (un po' come Alex, insomma)(prova a dirglielo in faccia, allora... ndToSo). Lo schema di gioco è molto semplice e prevede delle gare, senza troppi fronzoli, tra motociclette. Gli aspetti molto positivi riguardano la grafica, dettagliata e fluida in movimento, e il numero di piste disponibili. Potremo correre su dodici tracciati, ognuno ambientato in una diversa città del mondo. All'inizio dovremo scegliere un pilota fra i tre disponibili: Spike, Chase e Miko. Avanzando nella "classifica" potremo usare nuove moto più potenti e veloci. L'unico aspetto negativo del gioco riguarda il metodo di controllo, che sfrutta unicamente il tastierino numerico (non si può usare il tasto multifunzione, insomma) che rende ostico il tutto. In Italia, potrete acquistare Highway Racer solo sul sito ufficiale Nokia.

Boulder Dash M.E.

Cellulare
Sony Ericsson – Mophun

Sito internet
www.mophungames.com

Prezzo: € 5

80

Boulder Dash M.E. è il nuovo capitolo della serie che ha venduto un paio di milioni di copie dall'uscita della prima versione, su vecchio NES negli anni Ottanta. Lo schema di gioco è immediato e terribilmente divertente: dovremo raccattare tutti i diamanti sparsi per i sedici livelli, evitando i nemici e facendoci strada grazie ai numerosi "power-up" che troveremo nel corso della nostra avventura. Bombe e martelloni potranno essere usati solo una volta per livello, cosa che rende la sfida più complessa. Boulder Dash M.E. non è facilissimo, ma nemmeno frustrante e ci sono ben 10 missioni tutorial che aiutano anche i più imbranati a prendere confidenza con tutti gli elementi del gioco. La grafica rende bene, anche sullo schermo del cellulare. Boulder Dash M.E. è realizzato per Mophun, cioè per i cellulari Sony Ericsson che supportano questo linguaggio di programmazione. Consigliato a tutti gli amanti degli arcade vecchio stampo.

Davvero illuminante questo angolo di

Bovabyte

...che ci fa cantare di nuovo tutti assieme!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

L'area BovaByte sul sito di TGM non c'è più, ma il sito è bello lo stesso: visitatelo!

PASTOR'S HARRD STUFF

LA ROBBA DURA DEL PASTORE

Di sicuro sarà capitaaatooo anche a voooiiii: state armeggiando dentro un nodo del vostro cluster per il calcolo paralleeelooo (ovvero a uno dei server che lo compongono), siete lontani dai vostri monitor LCD di controllo da 21" e volete conosceeereeee al volo le prestazioooniiii del resto dei nodi senza l'onere di dovervi muoveeereeee! Altra situazioooneee: siete in vancanza con vostra moglie e vorreste evitare di nascondervi dietro a una colonna con un portatile munito di modem GPRS per controllaaareeee i risultati degli ultimi benchmark dei vostri seeerveeeer; o ancora: vi piacerebbe sapere se è uscito un nuovo modello di processoooreeee (in modo di andarlo subito a compraaareeee) mentre state passeggiando lontani dal vostro centro di calcoooolooo! Inutile dire che queste sono sacrosaaanteeee esigeeenzeee di tutti i giooorniiii, purtroppo difficilmente soddisfabiiiliii (soprattutto in presenza di mogli, fidanzate, ragazze con cui ci provate, eccetera). Ebbeeeneee, potrà sembrarvi incredibiiileee, ma alla ditta Airons di Vigevano è stato appena realizzato un prodooottooo innovatiiivooo che vi permetterà di realizzare i vostri sooogniiii e ancora molto altro, come vedreeemooo!

Bellaaaa!! La SferaCambiacolore a uranio impoverito consente anche di leggere il giornaaaleee!

SFERA CAMBIACOLORE PROGRAMMABILE

La Sfera CambiaColore Programmabile è un dispositivo in grado di mutare la propria colorazione tra migliaia di sfumature in modo da rispecchiare l'uso della memoria, della CPU, dei dischi SCSI RAID 5, dell'uscita di una nuova scheda 3D, della disponibilità di una nuova versione dei driver utilizzati dal vostro hardware e così via; è un "semplice" dispositivo wireless munito di tutte le più innovative tecnologie (Wi-Fi, Bluetooth, GPRS, UTMS), in grado di interfacciarsi quindi a qualsiasi rete disponibile in modo da ricevere le informazioni che tanto desiderate, mostrandovele con un pratico e discreto cambio di colore o/e di luminosità che solo voi saprete interpretare.

Grazie al poderoso software di gestioooneeee, potrete assegnare un colore diverso per ogni eveeeentooooo!

SPECIFICHE TECNICHE

- Illuminazione LED che può produrre migliaia di sfumature;
- La SferaCambiacolore Programmabile può anche pulsare con differenti gradi di illuminazione;
- Interamente composta da pura Fibra Ottica di Murano (TM);
- Pre-configurata per monitorare il carico del vostro cluster per il calcolo parallelo;
- Non richiede di trovarsi nelle vicinanze di un computer, può infatti interfacciarsi remotamente ai vostri server via Wi-Fi, Bluetooth, GPRS, UTMS;
- Alimentata da uranio impoverito, è in grado di funzionare con la batteria standard per 120 anni;
- Può monitorare qualsiasi cosa vogliate, la sua programmazione è intuitiva e facile (linguaggio macchina)
- Due anni di garanzia on-site.

Ne voglio una per monitorare il mio cluster e un'altra per monitorare quella che monitora il mio cluster!!! (SBONK! NdBovas)

DISTRIBUTORE: DITTA AIRONS DI VIGEVANO
PREZZO € 5000
Batteria di uranio impoverito sostitutiva: telefonare

La magnifica sfeeeraaaa nel suo habitat naturale: vicino a un PC!

A GRANDE RICHIESTA

TORNA L'ANGOLO DEL KARAOKE

Una decina di anni fa, un nutrito pubblico di sedicenti cantanti non-professionisti condivideva una malata passione per un'attività altamente lesiva per la propria immagine, che consisteva in buona sostanza nel salire su un palco e cantare i pezzi più famosi dell'epoca, accompagnati soltanto dalla base musicale. Ebbene, il tempo passa ma ogni tanto ci piace riproporre questo meraviglioso angolino: anche se difficilmente potrete cantare questo pezzo da qualche parte, almeno sarà possibile esercitarvi a casa vostra! La base? La trovate qui: http://hot.mididb.com/abba/.

SOS
Abba – BovaByte

Mi piace molto Quake
E i giochi della iD
Volevo stare qui
Da solo col PC
Cos'è successo poi però
Davvero non lo so
Lo schermo è tutto blu
E Windows non va più

Oddio che orrore, accendi e dà un errore
SOS
Ma che succede, in Rete non si accede
SOS
Che ne so, ma un sospetto mi prende però
Riavvierò, ma di certo non formatterò

E provvisoria è
La sua modalità
È tutto grigio ma
Almeno il modem va
Un driver nuovo ora c'è
L'ho scaricato già
Ci ho messo un'ora ma
Forse funzionerà

Oddio che orrore, accendi e dà un errore
SOS
Ma che succede, in rete non si accede
SOS
Che ne so, ma un sospetto mi prende però
Riavvierò, ma di certo non formatterò

[Break]

Oddio che orrore, accendi e dà un errore
SOS
Ma che succede, in Rete non si accede
SOS
Che ne so, ma un sospetto mi prende però
Riavvierò, ma di certo non formatterò
Poi non so, ma un rimedio già forse ce l'ho
Metto il DOS, e per sempre felice vivrò...

LO HANNO FATTO VERAMENTE!

Raccogliamo ben volentieri questa incredibile segnalazione dal forum BovaByte+Q.I.Zero (una meravigliosa fucina di Menti con la D maiuscola). Vi ricordate il mitico mouse ventilato di cui vi avevamo parlato alcuni mesi fa? Beh, c'è una ditta che lo produce veramente! Ebbene sì: quella che inizialmente sembrava solo l'opera di un maniaco, ha trovato una sua applicazione commerciale e rischia di diventare l'ultimo grido della moda informatica. Per saperne di più, basta collegarsi al sito della NKYO (www.nkyo.com) e cercare fra i prodotti il fantasmagorico AirFlo™ Mouse, un topolino ottico con ventolozze integrate! Il Pastore, appena lo ha visto, si è molto arrabbiato. Considerando che lo vendono a meno di 30 dollari, e che lui ha fatto costruire il suo mouse alla ditta Airons di Vigevano pagandolo mille volte tanto, ha sbottato: "Non va beeeneee! Il mio è molto pià professionaaaaleeee!"... e si è chiuso nella sua stanza con il cluster per il calcolo in parallelo piagnucolando.

FINE DI UN'EPOCA: CHIUDE JENNICAM

Chi è Jenni Ringley? Con ogni probabilità è la ragazza più conosciuta di Internet, e il motivo è semplice: nell'ormai lontano 1996, prima che la televisione si popolasse di grandi fratelli e di isole impervie, questa simpatica ragazza prese una webcam, la piazzò in casa sua, e in buona sostanza rese partecipi della sua vita privata tutti i guardoni che navigano sul web. Oggi, dopo aver raggiunto una popolarità perfino superiore a quella di Linus Torvalds, ha deciso di terminare la sua esibizione: nella notte di San Silvestro, momento in cui www.jennicam.org chiuderà i battenti. Pare che sia a causa delle numerose minacce di morte già ricevute. Il Pastore, che fra un benchmark e l'altro era un suo grandissimo ammiratore, non sa farsene una ragione: "Beeeneee, così finalmente nulla potrà più distrarmi dai miei beeeeenchmaaaark!", sarebbe stato il suo poco convincente commento.

Music Machine

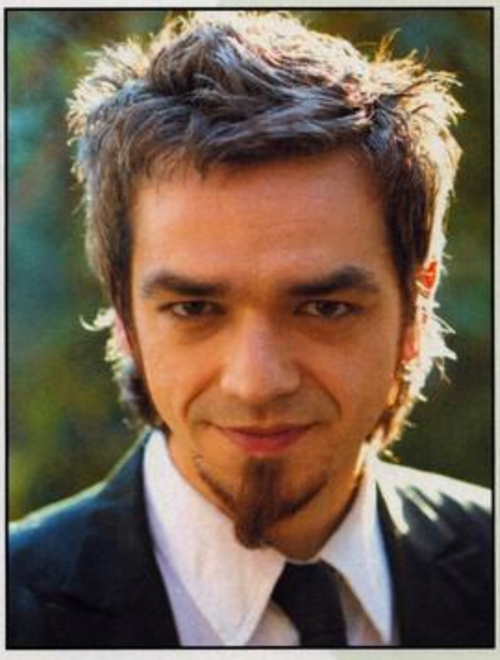
L'INTERVISTA

MORGAN

Marco "Morgan" Castoldi è in continua evoluzione (anche se alcuni fan parlano di involuzione). Morgan non ha più i capelli arancioni, Morgan non vive più con Asia Argento, Morgan non canta (quasi) più con i Bluvertigo, Morgan ha cambiato casa, ma lui guarda avanti. Il suo sguardo vivace e la voglia di parlare ti dicono tutto: tanti progetti per il futuro e una nuova passione, il cinema.

TGM. Il tuo look cambia con te?
Morgan: Il mio look sta diventando non look. Mi occupo sempre meno di costruire un personaggio. In questa fase non sto lavorando su una maschera. Tengo la barbetta perché non mi piace la forma ovale del mio viso e mi sembra correttiva.

TGM: Quali sono i progetti artistici per il nuovo anno?
Morgan: Sono impegnato nella composizione di una colonna sonora per il cinema e ne ho in cantiere un'altra, sempre per un film. Di quest'ultimo non posso dire ancora nulla, mentre del primo ti posso dare tutte le coordinate. S'intitola 'Il siero della vanità' del regista Alex Infascelli, scritto da Niccolò Ammaniti. E' un giallo che definirei anestetizzante, in quanto...è la storia di un anestetico! E poi voglio scrivere un film mio.



TGM: Esageriamo! E ci saranno altri dischi?
Morgan: Sì, ho iniziato a lavorare al mio nuovo singolo, ma ho anche in programma un disco con i Bluvertigo. Continuerò il tour, iniziato lo scorso giugno, che terminerà in primavera. La performance sul palco è una dimensione che mi diverte sempre tantissimo. Amo darmi, improvvisando, cambiando le scalette ad ogni data, in modo da rendere ogni concerto unico e irripetibile.

TGM: Come rispondono i fan al tuo allontanamento dalle sonorità dei Bluvertigo?
Morgan: La risposta non è certo uniforme. Quando è uscito il mio primo singolo "Canzoni dell'appartamento" parte del pubblico dei Bluvertigo, i più integralisti, ovvero coloro che avevano guardato con entusiasmo al nostro modo di mescolare l'elettronica al rock, non ha gradito questo cambiamento radicale. La totale assenza di una sonorità elettronica li ha un po' destabilizzati. Ora noto che c'è un pubblico nuovo e allargato, più giovane o molto più adulto. Nell'ultimo concerto all'Alcatraz ho visto intere famiglie allineate in prima fila: ragazzi quindicenni e genitori quarantenni.

TGM: Chi sono gli artisti contemporanei che apprezzi?
Morgan: Apprezzo musicisti che si sono fatti conoscere negli anni Settanta, come i Roxy Music. Nel pop David Bowie e Paul McCartney. Il mio compositore di musica colta preferito è Xenakis. E poi come non citare Battiato.

TGM: Hai collaborato spesso con Franco Battiato, quanto ti ha influenzato?
Morgan: Molto. Quello che più mi ha influenzato è stato il suo eclettismo, la sua capacità di rinnovarsi e di seguire un percorso in evoluzione.

TGM: Le case discografiche sono in crisi, la musica non vende e si demonizzano la pirateria e fenomeni come Napster o la condivisione file. Tu cosa ne pensi?
Morgan: Premesso che a certi fenomeni non ci si può opporre, fanno parte dello sviluppo della scienza e della tecnica, non credo che la discografia sia in crisi perché c'è la pirateria. La pirateria c'è sempre stata. Negli anni Settanta si duplicavano le cassette, ora si masterizzano i Cd. A proposito, non è curioso che la Sony, casa discografica, produca anche i Cd recordable?...In definitiva, il problema è che c'è stata un'involuzione e le case discografiche sono strutturate in modo sempre più divergente rispetto alle esigenze artistiche.

TGM:Sanremo lo rifaresti?
Morgan: Sì, ma solo se potessi partecipare come ospite straniero!
Silvia Salvucci

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Vuoi sapere tutto sui concerti dei prossimi mesi? Su TGM Online, nel Silver Club, trovi quello che cerchi!

LE RECENSIONI

GLORIA GAYNOR – ALL THE HITS (NEW VERSIONS) (Sony)

Avete trascorso il Capodanno saltellando in discoteca? Chi di voi non ha saputo rinunciare ai bagordi del 31 dicembre e ha festeggiato in un locale o a casa di amici, non avrà certamente mancato l'appuntamento classico con trenini, musica brasiliana e l'inevitabile revival... E chi, se non la mitica Gloria Gaynor, può essere eletta regina indiscussa del revival, della "discomusic" vera, quella degli anni '80 e di ogni Capodanno? E in effetti, puntuale come le tasse, anche il 2003 è stato certamente salutato in ogni parte del mondo con qualche canzone della nostra: un esempio su tutti l'intramontabile "I Will Survive", che conoscono tutti a memoria e tutti cantano a squarciagola quasi si trattasse di un inno, qualcuno perché c'era e i più giovani perché comunque questo brano non ha mai, e dico mai, smesso di essere proposto e ballato dal 1979 fino ad oggi! A riprova di ciò vi informo che il suddetto ha venduto sinora 14 milioni di dischi in tutto il pianeta e che non accenna ancora ad accusare eventuali contraccolpi dovuti all'impietoso trascorrere degli anni e al mutare dei gusti musicali. Chi e che cosa potrà mai scalzare dai nostri cuori e dalle nostre orecchie pietre miliari come "Can't Take My Eyes Off You", "I Am What I Am", "Reach Out, I'll e There", "First Be A Woman"..? Un po' a causa della crisi creativa in cui versa il mercato discografico da tempo, un po' perché gli anni '80 hanno costituito una rivoluzione irripetibile a livello musicale, fatto sta che Gloria Gaynor può tranquillamente vivere di rendita e noi goderci ancora i suoi pezzi, senza dover attendere la notte di San Silvestro, grazie a questo CD che li contiene tutti, ma proprio tutti, opportunamente attualizzati nel sound grazie a un sapiente lavoro di remixaggio.
Un must da avere e utilizzare spesso per recuperare il buonumore o magari alla prossima festa per scaldare i piedi: i trentenni possono confermare al sua comprovata efficacia nel riuscire a risollevare le sorti di qualsiasi serata sottotono e vincere ogni resistenza al ballo dovuto a eventuali imbarazzi...
RZ

MAO'S BOX

PRIMAL SCREAM – DIRTY HITS (COLUMBIA)

Era la metà degli anni '80 quando Bobby Gillespie, allora batterista dei Jesus & Mary Chain, decise di lasciare la band per formare un progetto che annegava le sue origini negli anni '60 e '70: i Primal Scream. Dopo l'approccio all'industria discografica con un paio di singoli, è il 1987 l'anno che lancia definitivamente l'urlo primordiale ai margini dello stardom musicale. Ma solo nel 1991 arriva la prima consacrazione con "Screamadelica": un groove intrigante, un look molto rock, canzoni molto hard pop. La ricetta ideale per sfondare in America, territorio fuori dal quale i Primal Scream hanno fatto fatica a imporsi fino a "Give Out But Don't Give Up" nel 1994, che conteneva l'irresistibile singolo "Rocks". A distanza di sedici anni dal debut album, arriva questa doppia raccolta a trabocchetto: il primo disco infatti è la raccolta delle migliori diciotto canzoni della band, mentre il secondo contiene tredici remix tra cui spiccano le produzioni di Massive Attack e Chemical Brothers. Anche se, onestamente, di questo secondo CD avremmo fatto volentieri a meno...

KASHMIR – ZITILITES (Sony)

La prima cosa che non si può fare a meno di notare ascoltando questo quarto disco degli scandinavi Kashmir è l'incredibile somiglianza con i Coldplay, a tratti quasi imbarazzante.
Scrollata di dosso la mantellina del pregiudizio però, "Zitilites" è un album un pelino infame, che all'inizio non si fa tanto apprezzare, ma che rivela le sue sfaccettature solo dopo numerosi ascolti. Dietro la facciata da easy listening, "Zitilites" nasconde qualcosa di più: una raffinata composizione, uno stile vocale singolare anche se non eccelso.
A tratti poi, i Kashmir si lanciano in rivisitazioni in stile Radiohead frullati con gli Stranglers di Golden Brown. Non male, tutto sommato, anche se troppo forzatamente "psichedelico".

Mao

VLAD'S KINGDOM

ERASE ERRATA – AT CRYSTAL PALACE (Emi)

Il genere musicale di questo quartetto americano di sole donne è stato definito in molti modi: rock d'avanguardia, art-pop, noise sperimentale... certo una classificazione non è affatto semplice vista la varietà di ritmiche e stili che si affrontano durante l'ascolto di questo scarno CD, caratterizzato da tredici tracce per un totale di trenta minuti scarsi di musica. Non è probabilmente nemmeno la particolarità dei suoni a lasciare spiazzati, quanto il modo in cui vengono presentati: brevi, a tratti brevissimi componimenti dove chitarre distorte inseguono e sovrastano la voce aggressiva di Jenny Hoyston (la cantante), accompagnate da percussioni martellanti e abbastanza uniformi, in un turbinio inizialmente più vicino al rumore. Un rumore organizzato, si scoprirà poi grazie agli ascolti successivi, e generalmente intrigante. D'altronde i brani scorrono veloci e frizzanti senza che si abbia quasi il tempo di assaporarli tanto sono brevi (non arrivano mai ai tre minuti ad eccezione della traccia finale) e che inducono quindi a un loop costante per nulla spiacevole. Sembra però che manchi un po' di sostanza o di quella cattiveria punk che permetta a tali fulgidi momenti di rimanere scolpiti con fermezza nelle nostre orecchie, limitandosi invece a un gradevole passaggio nei padiglioni auricolari dell'ascoltatore. Episodi come "LA Viewing", "Ouls" e "Retreat! The Most Familiar" danno certo una bella carica e dispongono di una brillantezza tutt'altro che trascurabile, rientrando tra l'altro nelle poche canzoni che superano i due minuti, a conferma che va bene voler condensare rapide scariche di adrenalina nel minor tempo possibile, ma è anche necessario il tempo necessario per sviluppare un minimo di struttura musicale, visto che non si è intrapresa con decisione la strada della furia aggressiva totalizzante. Un disco da ascoltare prima dell'acquisto: potreste innamorarvene o lasciarlo sullo scaffale abbastanza perplessi.

THE STROKES – ROOM ON FIRE (Rca)

Meteora fulminante o gruppo destinato a resistere sulle scene più di qualche misero cambio di stagione? Domanda a cui non ha dato una gran risposta il seguito del pluripremiato e pluriosannato "Is This It", album di debutto di due anni fa rilasciato da una band formatasi solo nel 1998. Tale CD diede praticamente il via, o quantomeno si inserì lestamente, nella rinnovata scia di "revival-garage-rock" che sembrava aver colpito molti dei nuovi gruppi emergenti, tutti caratterizzati, ovviamente con le differenze del caso, da un uso spartano delle chitarre in primo piano, una sezione ritmica di accompagnamento e liriche abrasive, inacidite, sulla tradizione di maestri come Velvet Underground, Iggy Pop e Television. Interpol, White Stripes, Libertines, The Hives e altri ancora fanno tutti parte di questo movimento che ha finalmente esaurito la sua spinta propulsiva permettendo agli appassionati la possibilità di scoprire coloro che furono destinati a ballare un'estate sola è invece coloro capaci di evolversi o quantomeno garantire un prodotto paragonabile all'esordio. Questo "Room On Fire", atteso con discreta palpitazione dalla stampa di settore, non rappresenta certamente un balzo in avanti o uno stacco con quanto fatto ascoltare nel primo album ma globalmente garantisce una mezz'ora di buona musica (un po' poco a dire il vero visto il costo dei CD). A tale proposito Julian Casablancas, il cantante, in un'intervista aveva dichiarato di preferire (lui come noi, d'altronde) la qualità alla quantità e che le tracce di "Room On Fire" sarebbero state undici piccole gemme. Pur non condividendo in toto tale ottimismo, devo dire che l'ascolto dell'ultima fatica del quintetto newyorkese è scivolato via con piacere, facendomi soffermare a più riprese sugli episodi meglio riusciti, più frizzanti e intriganti come melodie: "Automatic Stop" sporcata dall'elettronica, il singolo "12:51", perfetto nella sua struttura ammaliante, la spedita "You Talk Way Too Much", le ritmiche sincopate di "Between Love And Hate". A ben "ascoltare" non c'è però ragione di scartare canzoni come "The End Has No End", dal ritornello così new-wave e l'aggressiva "Reptilia", uno dei pezzi migliori del lotto. Nonostante la produzione di Nigel Godrich (Radiohead, Beck) gli Strokes non hanno certo battuto nuove vie musicali, preferendo andare sul sicuro. Non che la cosa ci dispiaccia... vediamo quale sarà la loro prossima mossa.

Ilvlad ilvlad@xenia.it

LA RECENSIONE DEL MESE DI...

ZAGO

(carlo.aadssada@tin.it)

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

RED HOT CHILI PEPPERS - THE UPLIFT MOFO PARTY PLAN

Dunque dunque....iniziamo col dire che questo cd risale a 16 anni fa...quindi non poco... I RHCP avevano già alle spalle 2 album discreti: il primo, omonimo del 1984 prodotto da Andy Gill e "Freaky Stiley", dall'impronta molto più funk prodotto dal "guru" George Clinton. In "Uplift Mofo Party Plan" al basso troviamo il mitico Flea, più in forma che mai, alla voce Anthony Kiedis con il suo rap schizzato, alla chitarra il compianto Hillel Slovack, morto durante il tour promozionale, e alla batteria Jack Irons, che troveremo poi nei Pearl Jam. Il suono del disco a quel tempo era qualcosa di nuovo, di totalmente diverso... Non aveva niente a che fare con il pop patinato e il pop-metal dei capelloni di fine anni '80... E' un miscuglio ben riuscito di rap, funk, rock e punk. Sin dalla iniziale "Fight Like A Brave", puro rap-rock, si capisce che con questo disco i Red erano pronti a spaccare. Le canzoni si susseguono una dietro l'altra... nella parte iniziale spiccano la velocissima "Me & My Friends", una specie di punk rappato e "Backwoods", molto funky&roll mentre l'unico pezzo melodico è "Behind The Sun". Nella seconda parte del cd si torna alla musica pazzoide: belle "The Love Trilogy", con il suo incedere dub/reggae che poi esplode in un rap-punk con basso slappato e "No Chump Love Sucker". In generale un album veloce e potente, abbastanza grezzo come mixaggio con il basso di Flea a farla da padrone in tutto il disco. Un acquisto consigliatissimo per chi vuol conoscere le radici del crossover rap-rock tanto in voga in questo momento.

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Con TGM al cinema, con TGM Online sul Forum

Incubi o sogni, storie romantiche o commedie grottesche. Varia come varia è la vita, questa è la scelta del mese: sotto la minaccia incombente di un futuro preoccupante (Terminator), circondati da orrori di tutti i tipi (Second Name), cerchiamo di arrabattarci nella vita di tutti i giorni (Collinwood), arrabbiandoci col mondo (Una Settimana da Dio), cercando consolazione nell'amore (La finestra di fronte) ....la vita è un film, tanti film...

MOVIE MACHINE

TERMINATOR 3 - Le macchine ribelli

"Not fate but what we make": queste sono le parole incise sulla tomba dell'infelice Sarah Connor. Visto come si sono evolute le cose, erano pura utopia. Infatti, l'illusione di riuscire a modificare il futuro, giocando d'anticipo, è miseramente fallita. Le macchine si sono ugualmente impadronite del potere, ma a quanto pare il fato segue una sua strada predefinita e "tutto è scritto" fatalisticamente. Del resto, se le macchine non avessero conquistato il mondo, non ci sarebbe stato bisogno di rimandare indietro nel tempo Kyle e pertanto John non sarebbe mai nato. Intriganti i paradossi dei film che trattano di viaggi nel tempo...Rispetto ai precedenti due film della serie, questo è il più scontato. Nel primo c'erano la geniale idea della sceneggiatura e il personaggio di Sarah, donna mitica. Del secondo ci hanno incantato gli effetti speciali, dovuti all'evoluzione del morphing. Quest'ultimo, invece, rimane un film d'azione ad alto budget (170 milioni di dollari, di cui 30 al solo Schwarzenegger!), realizzato con cura e molto fracassone. Effetti speciali come sempre del celebre Stan Winston. Delude un po' la scelta di Nick Stahl (L'uomo senza volto, In the bedroom) per il personaggio di John Connor, attore assolutamente non carismatico e privo di glamour. Certo, doveva essere un ragazzo normale alle prese con problemi più grandi di lui, però...Adeguatamente inespressiva la Loken, la prima cyborg femmina, bella e cattivissima (si era pensato a Vin Diesel per un cyborg maschio). Arnold è sempre lui. Visto come sono andate le cose in politica, è indubbio che un film così gli abbia fatto da traino...Ottima l'immagine, per pulizia, definizione e contrasto. Veramente potente l'audio, coinvolgente e dettagliatissimo. Extra abbondanti, vari e interessanti, peccato un making of poco corposo. È uscito anche un cofanetto con tutti tre i film, più gli extra di quest'ultimo.

SCHEDA

Regia: Jonathan Mostow
Cast: Arnold Schwarzenegger, Nick Stahl, Claire Danes, Kristanna Loken
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.40:1
Audio: DD5.1 + DTS 5.1
Dischi: 2
Extra: disco 1: film, commenti regista e cast, trailer vari. Disco 2: documentario; cronologia dei Terminator; making of del videogame; errori terminali, gag; effetti speciali; storyboard; vestito per uccidere; giocattoli in azione; scene eliminate; galleria fotografica; filmografie

€ 36,99

UNA SETTIMANA DA DIO (BRUCE ALMIGHTY)

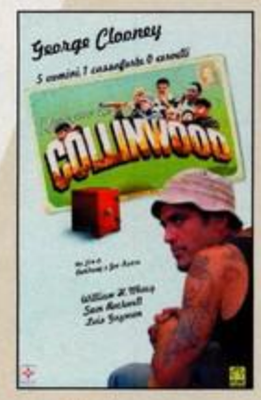
Bruce Nolan è un cronista televisivo frustrato sul lavoro, costretto a subire i piccoli e grandi soprusi che tutti noi, cittadini medi, sopportiamo quotidianamente. Ha una ragazza carina che lo ama, una confortevole casa, una macchina normale. Ma è arrabbiatissimo, esaurito, quasi isterico, perché vuole di più, sa di meritarsi di più. Come un bambino capriccioso, pesta i piedi e se la prende con Dio, considerandolo responsabile di tutti i suoi problemi. E Dio lo accontenta: gli concede una settimana di poteri illimitati per rimettere le cose a posto. E dato che il protagonista è il grande Jim Carrey, dallo sguardo beffardo e dall'humor poco rassicurante, Bruce non si preoccuperà minimamente del resto del mondo, ma solo della sua vita, delle sue soddisfazioni e delle sue vendette. Ma non tarderà a rendersi conto che essere Dio non è affatto semplice, che non si può condurre la gente per mano per farla arrivare alla felicità, ma che ognuno di noi deve lavorare da solo e diventare "il miracolo" per se stesso. La solita storia del libero arbitrio, insomma. Il film parte benissimo, con le scenate e le disavventure paradossali di Carrey, raggiungendo il suo vertice quando Jim viene investito dei poteri divini (la prima notte da "dio"...). Poi si insinua nel racconto la solita vena moralistica e la storia si conclude in modo convenzionale. Per salvarla da un sapore troppo zuccheroso, bastano lo sguardo pieno di sottintesi e il sorriso di inquietante sarcasmo di Jim Carrey, attore che definire comico è davvero limitativo. Simpatica anche la Aniston, mentre assolutamente perfetto è Morgan Freeman, vero gentiluomo ricco di humor, nei candidi panni di Dio. Se qualche volta gli sceneggiatori americani avessero il coraggio di essere cattivi fino in fondo... È stato comunque un grande successo commerciale. Immagine ottima per pulizia e definizione, audio ben distribuito e coinvolgente. Extra eccezionali: il processo e il fuori scena sono una serie di gag e inediti e, insieme alle numerosissime scene eliminate, costituiscono quasi un secondo film.

SCHEDA

Regia: Tom Shadyac
Cast: Jim Carrey, Morgan Freeman, Jennifer Aniston
Distribuzione: Buenavista
Lingue: italiano, inglese, tedesco
Sottotitoli: italiano, inglese, tedesco, spagnolo, francese, ebraico, inglese non udenti
Schermo: 1.85:1
Audio: 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista; il processo di Jim; fuori scena; scene eliminate

€ 24,99

WELCOME TO COLLINWOOD



Il film è diretto da una nuova giovane coppia di registi, i fratelli Ross, miracolati da un'altra coppia, di ben differente peso, ovvero Soderbergh-Clooney. Questi ultimi li hanno prodotti e hanno diretto la loro seconda opera ispirandosi dichiaratamente a I soliti ignoti di Monicelli (da poco uscito rimasterizzato in DVD per la Fox). Nel degradato sobborgo di Cleveland, chiamato Collinwood, un gruppetto di poveracci, malavitosi da strapazzo, ladri incapaci e trafficoni falliti, cerca di mettere a segno il colpo della vita (denominato curiosamente "Bellini"). Il merito della riuscita del film va al cast: tutti i personaggi sono centrati e benissimo interpretati da un gruppetto di attori da cinema indipendente, usati spesso come comprimari in grosse produzioni, veramente ottimi e vera forza della storia: lo sbruffone Sam Rockwell (con Clooney anche in Confessions of a dangerous mind) visto anche in Il miglio verde e Charlie's Angels; William H. Macy, grande interprete di tanti personaggi deboli e gentili, da Pleasentville a Panic, da Jurassic Park III a Magnolia; Luis Guzman, originario di Portorico (qui doppiato chissà perché con accento "siculo") visto in Carlito's way, Magnolia, Boogie Nights, Out of sigh; Patricia Clarckson (La sicurezza degli oggetti, La promessa, Il miglio verde); Andrew Davoli, giovane promettente, con Barry Pepper in Compagnie pericolose e nella serie Sopranos; Isaiah Washington, attore del giro di Spike Lee; lo sgangherato vecchietto Michael Jeter (ha cominciato con Hair, poi Zelig, Waterworld, Patch Adams, The gift). Quest'ultimo nel film sembra molto "vecchietto", ma in realtà era del '52 ed è morto nel marzo 2003 di AIDS. Nella colonna sonora anche due canzoni di Paolo Conte.
Evidentemente, i fratelli Ross ci vogliono bene... Extra pochini (ma lo speciale è simpatico e "alternativo"). Ottima l'immagine, per pulizia e definizione, audio efficace e ben distribuito, pur essendo un film di dialoghi.

SCHEDA

Regia: Anthony e Joe Russo
Cast: Luis Guzman, Sam Rockwell, Michael Jeter, Patricia Clarckson
Distribuzione: Medusa
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: speciale " Uncensored Collinwood"; glossario; trailer

€ 22,99

LA FINESTRA DI FRONTE

Dopo l'interessante Il bagno turco nel 1997, il successivo Harem (un po' minore) e il bellissimo Le fate ignoranti, si può ben dire che Ozpetek confeziona sempre storie originali (il problema sono sempre le storie, se non c'è una di un certo calibro non ci può essere un bel film), che riescono a coinvolgere lo spettatore (qui la sceneggiatura è di Gianni Romoli). In un quartiere popolare di Roma vive una giovane coppia con figli, precocemente in crisi. Lei, Giovanna, si è innamorata del bell'inquilino della casa di fronte, Lorenzo, ma si limita a guardarlo mentre si muove nella sua vita. Un giorno il marito (il promettente Filippo Nigro) trova per strada un vecchio signore che ha perduto la memoria (un grandissimo Massimo Girotti, morto nel gennaio di quest'anno). L'avvenimento spezza il precario equilibrio della coppia, provocando anche l'incontro casuale fra Giovanna e Lorenzo. Alla fine la giovane donna avrà quello che desiderava, ma capirà anche con chiarezza di dover riprendere in mano la propria vita per darle un indirizzo diverso. Verrà aiutata in questo anche dall'anziano amico che, oppresso dai rimorsi per un fatto accaduto durante la guerra, le farà intendere che non ci si deve mai dimenticare di sé stessi, per non vivere una vita di rimpianti. Tutti bravi gli interpreti, compreso, perché no, anche il maltrattato Raul Bova. Molto bello il tema musicale di Andrea Guerra (Le fate ignoranti, Prendimi l'anima, La leggenda di Al, John e Jack), su cui è stata costruita l'altrettanto bella canzone di Giorgia "Gocce di memoria". Molto buona l'immagine, nel rispetto della fotografia originale, pulita e ben contrastata; ottimo l'audio, efficace e dettagliato, sia nel DTS che nel 5.1. Extra molto curati e interessanti.

SCHEDA

Regia: Ferzan Ozpetek
Cast: Giovanna Mezzogiorno, Massimo Girotti, Raul Bova, Filippo Nigro
Distribuzione: Gori
Lingue: italiano
Sottotitoli: italiano non udenti, inglese, francese
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1 EX e DTS 5.1
Dischi: 2
Extra: disco 1: commenti di regista e produttore; trailer e teaser; dietro le quinte. Disco 2: cast artistico e tecnico; intervista a Girotti; album fotografico; speciale La finestra rubata (scene sul set); 6 scene eliminate; elenco dei premi; speciale su scene e costumi

€ 23,20

SECOND NAME

Dalla Spagna continuano ad arrivare ottimi horror, storie di sette diaboliche, nerissime e sanguinose che finiscono sempre male. Sarà perché sono più cattolici di noi e il tema è sentito...Molto efficace anche questo Second Name, dove si racconta della povera Daniela, il cui amatissimo padre all'improvviso si toglie la vita. Incredula che l'uomo abbia potuto compiere un simile gesto, la ragazza si mette a indagare, scoprendo misteri e orrori che risalgono lontano nel tempo. Pagherà a carissimo prezzo la sua ricerca della verità. Nonostante qualche debito di riconoscenza con Rosmary's baby, nelle atmosfere e nei personaggi (ma anche in Music Box c'era la scoperta della vera identità del padre), il film è ben diretto e sceneggiato. Il responsabile è Paco Plaza, giovane e promettente regista spagnolo, con all'attivo diversi corti molto premiati e un successo inedito da noi, Abuelitos. Girato a Barcellona, è tratto dal romanzo The pact of the fathers di Ramsey Campbell e ne rispetta molto bene l'atmosfera. I due produttori, Julio Fernandez e Joan Ginard, avevano precedentemente realizzato Nameless, altro ottimo horror-thriller inquietante e angoscioso. Fernandez ha fondato la casa di produzione Fantastic Factory, insieme al noto regista e produttore di horror Brian Yuzna.
Nitida e definita l'immagine, con una fotografia dalle tonalità scure o livide. Potente e coinvolgente l'audio. Extra buoni (e volonterosi).

SCHEDA

Regia: Paco Plaza
Cast: Erica Prior, Denis Rafter
Distribuzione: Eagle
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano
Schermo: 1.85:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: making of; scene eliminate; inizio alternativo; videoclip; storyboard; trailer

N.P.

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Vi devo fare una rivelazione inaudita: entro la fine del mese, la Terra sarà invasa da degli extraterrestri rettiloidi biomeccanici che vogliono assimilarci alla loro civiltà. Ci resta poco tempo da vivere, quindi impieghiamolo giocando con le nostre console! In queste pagine presento un po' di titoli che potreste provare mentre ingannate il tempo in attesa dell'invasione. Non posso garantirvi che vi insegneranno a stendere dei rettiliani, ma almeno vi divertiranno. Se riuscirò a sopravvivere ci si vedrà il mese prossimo, ma ricordate: sono già tra noi!

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

L'emulo di Ghouls 'n Ghosts è tornato con una nuova avventura, piena di mostri, creature da incubo e cavalieri che restano in mutande quando perdono l'armatura. Fin dalla sua prima apparizione, Maximo si è dimostrato come un erede della saga di Sir Arthur e questo nuovo capitolo delle sue peripezie conferma tale volontà. Ci troviamo fondamentalmente davanti alla solita operazione di riciclaggio spicciolo della Capcom: hanno preso un loro vecchio gioco di successo, hanno aggiunto un paio di cose e l'hanno buttato fuori così come è venuto. E non è che sia venuto male, dopotutto: Maximo va. Tha Army of Zin è decisamente un buon platform/adventure, che cala il giocatore in una serie di concitati combattimenti contro mostri meccanici assortiti. Caratteristica principale del gioco (e principale punto di collegamento con Ghouls 'n Ghosts) è l'armatura "a strati" del nostro eroe. In pratica, la sua corazza ha diversi gradi di protezione, ciascuno dei quali conferisce al protagonista una barra di energia addizionale. Quando una delle barre addizionali si esaurisce, scompare anche la parte della corazza corrispondente. Una volta che siete rimasti con un'unica barra, Maximo si ritroverà letteralmente in mutande. OK, in G'nG era un po' diverso, ma il concetto è quello. In Maximo potrete inoltre trovare diverse armi, con cui potenziare i vostri colpi; ciascuna di esse vi conferirà un vero e proprio nuovo stile di combattimento (niente di complicato: semplicemente, cambiano le movenze del personaggio quando attacca) e permette di acquistare nuove mosse e upgrade. Abbattendo i nemici, infatti, potrete raggranellare dei soldi, da dilapidare poi allegramente presso dei simpatici bambocci, che vi venderanno power up, armature addizionali e nuove tipologie di colpi da usare sugli inermi nemici. A questo va aggiunta la possibilità di risucchiare l'anima dei nemici sconfitti, per potersi trasformare in Grim, una sorta di Morte volante più veloce e potente del personaggio di base. Maximo 2 è complessivamente un titolo ben fatto, ma soffre dei classici problemi dei seguiti Capcom: somiglianza eccessiva dei nemici, schema di gioco troppo simile al precedente e generale sensazione di riciclaggio. Se non possedete il primo episodio, considerate questo molto seriamente; altrimenti, non ne avete strettamente bisogno.

GHOSTHUNTER

Ricordate Primal, quel gioco uscito quasi un annetto fa in cui si conduceva un'avvenente fanciulla attraverso un mondo di creature bizzarre, delle quali poteva acquisire persino i poteri? Ebbene, i programmatori di quel titolo (che, per la verità, mi piacque ben poco) sono tornati con questo Ghosthunter, titolo completamente differente ma dai simili toni cupi. Pasquale Zagaria, detto Lazarus, ama la mamma e la polizia, per la quale lavora. Alla ricerca di un efferato killer, Pasquale libera accidentalmente un mucchio di fantasmi e deve adoperarsi per trovare l'assassino di cui sopra e per sconfiggere il capo degli spettri che, tanto per cambiare, rapisce una sua collega. Questa è la scusa per un adventure game in terza persona, pesantemente incentrato sulla caccia alle entità incorporee. Per catturare i fantasmi, Lazarus dispone di un equipaggiamento costituito da un fucile speciale (sono presenti diverse versioni) e un oggetto chiamato "granata" che è in realtà una specie di fresbee. Il fucile serve per stordire il fantasma, bloccandolo per qualche secondo; fatto questo, basterà scagliargli addosso la granata, che provvederà ad assorbire l'entità una volta per tutte, recuperando, tra l'altro, gli oggetti da essa lasciate (che fanno da munizioni per l'arma). Sconfiggendo determinati fantasmi, inoltre, acquisirete dei poteri, che non potrete però usare in condizioni normali. Quando Lazarus ha liberato gli spettri, infatti, uno gli è penetrato magicamente in corpo. Adesso, il nostro buon Pasquale può sfruttarne le capacità (a patto di trovarsi entro un pentacolo appositamente tracciato) per creare un corpo astrale: oltre al fatto di essere in grado di usare i poteri di cui sopra, questa abilità dispone di una serie di altre caratteristiche interessanti, tra cui la possibilità di far volare illimitatamente. Ghosthunter è un gioco di azione ed enigmi, dotato di una buona fattura tecnica, ma penalizzato da una pessima ottimizzazione della telecamera, che sembra mettersi sempre e comunque nella posizione più scomoda possibile. Il gioco risulta comunque godibile per l'interessante sistema di combattimento e per la buona qualità dell'azione, che compensa in gran parte la limitata libertà concessa dal sistema di controllo (comunque molto superiore a quella di Primal). Un titolo divertente, non eccezionale, ma meritevole di un'occhiata.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Per la gioia di tutti gli appassionati di giochi di guida, ecco giungere un titolo che promette di appagare la sete di corse degli estimatori del genere. NfSU si svolge nel rutilante mondo delle corse illegali e la sua modalità principale (Underground, per l'appunto) è incentrata proprio su di una serie di gare di varia natura, accomunate dalla loro scarsa liceità. Il copione tipico viene seguito piuttosto fedelmente: partecipate alle competizioni, vincete soldi, proseguite nelle gare, usate il grano per migliorare la vostra macchina. Niente di nuovo sotto il sole, quindi, ma NfSU è uno di quei titoli che implementano bene cose già viste e straviste. A parte l'ottima qualità tecnica, che presenta automobili e scenari incredibilmente dettagliati, è presente anche una buona calibrazione del livello di difficoltà, accompagnata da una varietà di gare sufficiente a non far cadere il giocatore nel torpore. Accanto alle corse normali (consistenti in un determinato numero di giri su di un certo tracciato), abbiamo anche delle gare di sgommate (più lunga è una sgommata, più punti si totalizzano), di accelerazione (occhio a non far saltare il motore) e quant'altro. In diversi casi, le competizioni vengono presentate secondo uno schema di avanzamento libero, nel senso che sarà possibile decidere in quale ordine affrontarle; esistono però delle gare che andranno superate in un ordine specifico, per poter sbloccare quelle successive. Come notavo sopra, la grafica del gioco è ben fatta, al punto che sarà possibile alterare la propria auto in una quantità di modi (cambiando diversi pezzi o addobbarla di disegni di varia natura), senza che la velocità del gioco o il dettaglio ne risentano. Ovviamente, la stragrande maggioranza di queste modifiche ha fini puramente estetici, ma permette comunque di apprezzare la qualità del titolo. Il modello di guida adottato è arcade, il che permette di usare alcuni trucchetti classici, ma non al punto da consentirvi di ignorare completamente l'inerzia. NfSU è decisamente un buon gioco: pur non rivelandosi come un innovatore vero e proprio, riesce a dire la sua grazie a una buona realizzazione e alla presenza di una grande varietà di situazioni.

DOG'S LIFE

Mi lamento sempre della poca originalità dei videogiochi, ma ogni tanto qualcosa di nuovo salta fuori. Dog's Life è proprio uno di quei titoli bizzarri che si vedono solo una volta ogni tanto, e che si rivelano o delle porcherie immani o dei punti di riferimento. È ancora presto per dire se Dog's Life si rivelerà un successo: di certo, però, non è una delusione. In questo gioco dovrete vestire i panni di Jake, un cane alla ricerca di una simile che è stata rapita. Per ritrovare la propria bella, il quadrupede dovrà girare diversi centri urbani e risolvere una serie di enigmi basati sull'odore. Jake può infatti visualizzare gli odori presenti nell'area attorno a sé e, fiutandoli, ottenere gli effetti più svariati. Il gioco si risolve fondamentalmente nel ritrovamento delle ossa di cui Jake è ghiotto, ottenibili portando a compimento degli incarichi assegnati da dei personaggi non giocanti. Questi ultimi consistono solitamente nel portare un determinato oggetto in uno specifico posto, o nell'attivare un certo effetto usando uno stratagemma. In altri casi, fiutare determinati odori permetterà di accedere a dei sottogiochi, anch'essi con degli ossi in palio per chi li vince. Ogni città che si visiterà è un'area chiusa, all'interno della quale è possibile incappare in numerosi eventi di questo genere, diversi di volta in volta (anche se alcuni tendono a ripetersi). In molti casi, sarà necessario sconfiggere altri cani in gare varie (principalmente corse testa a testa); fatto ciò, sarà possibile utilizzare gli avversari in questione per un breve periodo, indispensabile per risolvere alcuni enigmi. Dog's Life è interamente basato sulla massiccia dose di umorismo che permea i suoi testi: praticamente obbligato, quindi, doppiare interamente il gioco in italiano. Il risultato è tutto sommato buono, anche se qualche aggiunta al cast non avrebbe guastato (le voci tendono a essere sempre le medesime, ma questo è un fatto comune nei videogiochi). Dog's Life finisce col diventare ripetitivo sulla lunga distanza, perché gli enigmi si basano quasi sempre sulle stesse soluzioni (si tratta, in genere, di trovare l'odore giusto da fiutare): tuttavia, l'atmosfera che riesce a creare coinvolge e spinge a giocare sino alla fine. Inoltre, i centri urbani da visitare sono in buon numero e sufficientemente differenziati fra di loro da mantenere vivo l'interesse. Un buon gioco, indicato soprattutto a chi vuole qualcosa di diverso dal solito.

GREGORY'S HORROR SHOW

Avete presente il Rocky Horror Picture Show? Ecco, qui succede qualcosa di simile. Nel corso di una notte qualsiasi, un tizio altrettanto qualsiasi resta imprigionato in un albergo pieno di individui usciti da un circo (no, non è la nostra redazione) che collezionano anime. L'unico modo che il protagonista ha di uscire dall'incubo sta nel recupero delle anime suddette, che dovranno poi essere riconsegnate alla Morte (e qui è d'uopo uno scongiuro generale). Il gioco assume un gameplay a metà tra lo stealth game e il survival horror: per recuperare le anime, infatti, si dovranno seguire gli spostamenti degli inquilini dell'albergo e cercare di capire in che modo entrare in azione per sottrarre loro le preziose essenze vitali. Un orologio apposito simula il passare del tempo, che scandisce le attività quotidiane dei potenziali bersagli: a seconda dell'ora della giornata, si comporteranno in maniera differente e ci si potrà avvantaggiare di questi elementi per riuscire nel furto. In molti casi, sarà il gioco stesso a suggerire in che modo distrarre (o stendere) l'obiettivo primario, tramite il ritrovamento di documenti appositi. Tali scritti verranno presentati in forma narrativa e sarà compito del giocatore estrapolarne il succo per capire esattamente in che maniera agire. Non tutto sarà però così facile (si fa per dire) per il protagonista: la sua sanità mentale, infatti, sarà costantemente messa a dura prova, sia dai molteplici incontri spaventosi con gli inquilini dell'hotel, sia dalla semplice permanenza in esso. Inutile dire che si dovrà fare di tutto per evitare di azzerare tale parametro (l'inconveniente è aggirabile leggendo libri o cibandosi di un'erba verde identica a quella presente in Resident Evil). Ispirato a una serie animata giapponese (non l'ho vista, lo ammetto), Gregory Horror Show presenta dei personaggi dall'aspetto bambinesco, disegnati con una grafica infantile, calati però in un contesto cupo e tenebroso. Un connubio bizzarro ma efficace, che contribuisce a creare un gioco divertente e ben calibrato, che ha il suo pregio principale nell'atmosfera. La grande quantità di personaggi ben caratterizzati e perfettamente funzionali al proprio ruolo tradisce l'origine narrativa del gioco. Non eccezionale, ma decisamente consigliato soprattutto a chi ama gli ibridi e i contrasti.

PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

75

THE SIMPSONS HIT & RUN

Sappiamo tutti che Bart Simpson è un teppista, quindi non c'è da sorprendersi che sia stato infilato in un gioco simile a GTA3. Anzi, stavo banfando: il personaggio principale qui è Homer, anche se non l'unico. Oltre al grassone, potremo infatti controllare anche il succitato Bart, Lisa, Marge e Apu, in un gioco che con GTA3 ha in comune l'impostazione grafica (non la qualità, eh!) e la struttura a missioni. Il succo di The Simpsons Hit & Run sta infatti nell'eseguire determinati compiti affidati da alcuni personaggi. In linea di massima, si può dire che questo titolo sia una versione edulcorata del capolavoro della Rockstar: si fanno più o meno le stesse cose, ma senza infrangere la legge, almeno non eccessivamente. Anche qui, per esempio, è possibile salire più o meno su qualsiasi mezzo si incroci per strada: tuttavia, anziché rubarlo ignobilmente, si chiederà un passaggio. Altro elemento illuminante: non è possibile uccidere i pedoni, i quali restano in vita anche se investiti. Nonostante l'ispiratore illustre e pur elevandosi sopra la media dei titoli dedicati ai Simpsons, Hit & Run dimostra diversi limiti strutturali. Non ha la libertà d'azione effettiva di un GTA3 o di un Vice City, per dirne uno; le missioni sono molto più "schematiche" e meno articolate; minori anche gli extra in generale, e minore la superficie di Springfield (anche se va detto che sono state riprodotti tutti i luoghi principali). Hit & Run, però, può certamente contare sulla forza dei personaggi di Groening: grazie alla supervisione dell'autore in persona, risultano molto fedeli alle controparti televisive dal punto di vista "ideologico". Non fraintendete: il gioco è complessivamente ben riuscito, ma soffre per il confronto con un altro titolo fuori dalla sua portata per spessore e fattura generale. Chi però segue abitualmente in TV le avventure dei gialli omini non potrà resistere al modo in cui sono stati trasposti in videogioco: che importa se le missioni tendono a diventare ripetitive? Che importa se, per lo stesso prezzo (e magari anche meno), posso portarmi a casa un titolo migliore e più articolato? In fondo, questo è il primo buon gioco dei Simpson, quindi è una specie di evento.

XBOX

PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4

73

CONSOLEMANIA CORNER

MARIO KART DOUBLE DASH

Questo titolo mi ha lasciato un po' perplesso. Forse è solo una mia fissa, visto che mi sono abituato alla presenza di gente che definisce "capolavoro" qualsiasi gioco anche solo lontanamente correlato a Mario. Tuttavia, trovandomi di fronte un titolo come Double Dash, è inevitabile provare qualche reticenza. Non fraintendete: non è un pessimo gioco, anzi, ma ripropone lo stesso concetto di Super Mario Kart per Super NES (uscito nel 1992, lo ricordo). Per chi non lo sapesse, la serie dei Mario Kart nacque dall'idea di fondere il più popolare portabandiera della Nintendo con un concept che potesse ricordare almeno vagamente il famoso F-Zero, che tanti consensi riscosse su Super NES. Che poi ne sia uscito qualcosa di profondamente diverso è tutto un altro paio di maniche: fatto sta che, improvvisandosi esperta di riciclaggio almeno quanto la Capcom, la Nintendo si limitò a riproporre la solita minestra riscaldata per gli anni seguenti, fino a questo stesso titolo. Mario Kart Double Dash riprende quasi interamente la struttura dei predecessori, aggiungendo come unica innovazione il co-pilota sul kart. In pratica, sul mezzo si trovano due soggetti: uno guida, l'altro si occupa di colpire gli avversari con i vari power up raccolti. Questa caratteristica può essere sfruttata anche nel multiplayer: ciascun giocatore può controllare un passeggero. Il risultato è però altalenante, visto che il "cannoniere" ha proprio poco da fare e rischia di passare parecchio tempo restando completamente inattivo. Le modalità di gioco vedono come loro piatto forte il solito campionato: inizialmente ci sono tre tornei disponibili, ma se ne sbloccano altri proseguendo. Quello che non mi è piaciuto granché di queste competizioni sono le piste: il primo Super Mario Kart ha stabilito dei canoni ai quali in seguito si sono attenuti tutti i suoi imitatori, seguiti compresi e Double Dash compreso. Ormai i giochi di kart sembrano faticare a dire qualcosa di nuovo: i percorsi sono piuttosto prevedibili, almeno per chi ha già giocato con un qualsiasi titolo di genere simile. Solite trappole, soliti power up, soliti salti, soliti dossi… Resta l'importanza della cosiddetta powerslide, ovvero la possibilità di accumulare velocità slittando durante una curva. La forza di questo Mario Kart, come degli altri, sta però nel multiplayer competitivo, che si svolge in diverse arene e con tre differenti modalità. Qui il gioco dà il meglio di sé e si rivela insuperabile per delle serate con gli amici.

SUPER MARIO ADVENCE 4 - SUPER MARIO BROS 3

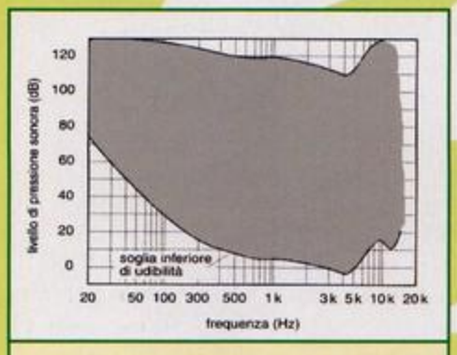
A volte la situazione del GBA mi lascia basito. Mi spiego: i giochi per questa console costano una cifra spaventosa, ma sono in buona parte conversioni di roba già vista su Super NES o anche prima. Super Mario Advance 4, nella fattispecie, altro non è che Super Mario Bros 3 per NES, riportato fedelmente in ogni particolare. Anzi, per dire la verità, questa è la versione del gioco che comparve in Super Mario All Stars, una compilation dei primi tre SMB rifatti per Super NES. Come tutti i giochi della serie, Mario 3 offre un ottimo compromesso tra la nobile arte del platform e lo sporto del lancio della bestemmia, con lunghi livelli (dove spesso un singolo errore significa morte), mondi segreti, bonus da scoprire, funghi velenosi da mangiare e via dicendo. Ciò che distinse Mario 3 all'uscita su NES furono però le trasformazioni, anche qui riportate fedelmente: abbiamo quindi i due costumi del nostro, ovvero quello da procione (che gli consente di volare per periodi limitati) e quello da rana (che gli permette di nuotare agilmente e di aumentare la portata dei propri salti). Per chi conosce Mario, la recensione potrebbe anche finire qui, visto che gli elementi di base sono sempre gli stessi. È proprio questo il punto di forza della produzione: Mario è Mario e di platform come i suoi ce ne sono ben pochi, ma è anche vero che personalmente non mi sento di approvare la politica di far vivere il GBA sui remake quando l'ultimo portatile di casa Nintendo meriterebbe un Mario tutto per sé. Fatto sta che questo capitolo della saga dell'idraulico è uno dei migliori della serie (se escludiamo i più recenti: di certo, era il migliore ai tempi della sua prima uscita). Chi non l'ha ancora giocato dovrebbe colmare la lacuna, nonostante la discutibile politica che l'ha portato a comparire su questa console. Super Mario Bros 3 è ciò che Mario dovrebbe essere: vasto, giocabile e pieno di trovate interessanti, ma anche un Mario che non dovrebbe esistere su questa console.

Tecnotigiemme

Francesco Marazia francesco.marazia@xenia.it

MP3: c'è chi lo adora, credendolo un valido sostituto del Compact Disc e chi lo odia, non perdendo occasione per criticarne le (scarse) doti musicali. La verità, come spesso accade in questi casi, sta nel mezzo. Vediamo il perché...

Undici anni: tanto è il tempo trascorso da quando ho acquistato il mio primo numero di TGM (ricordo ancora la copertina col mitico Zool per Amiga). All'epoca mai avrei immaginato di poter leggere la mia firma in calce a un articolo di questa rivista... eppure eccomi qua! Da questo mese, infatti, con immenso piacere, sarò io a occuparmi del TecnoTGM: spero di essere all'altezza del compito che mi è stato assegnato e di non farvi rimpiangere chi, prima di me, curava questa rubrica (sei all'altezza, tranquillo. Anche perché se così non fosse ti manderemmo a spalare la neve insieme al Raffo... ndToSo). Naturalmente critiche e suggerimenti saranno sempre ben accetti. Fatta questa doverosa premessa, è giunto il momento di parlare dell'MP3.

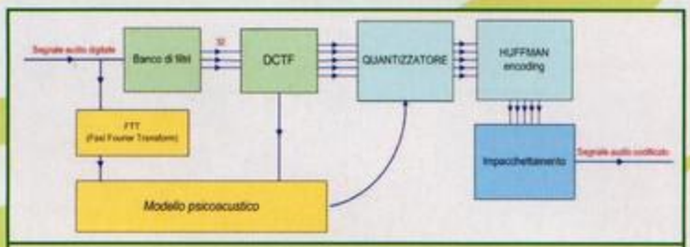


La parte in grigio rappresenta l'area di udibilità dell'orecchio umano. La curva inferiore si dice soglia di udibilità, quella superiore soglia del dolore.

ASPETTI TECNICI

Al giorno d'oggi l'MP3, pur con risvolti spesso poco rispettosi nei riguardi della legge sul copyright, è di fatto lo standard per la musica in Internet. Il motivo va ricercato in uno degli aspetti cruciali di qualunque tipologia di rete: la disponibilità di banda. Infatti un modo per ovviare a questo problema è la compressione dei dati che, guarda caso, è proprio quello di cui si occupa l'MP3 (abbreviazione di MPEG-1 layer 3). Questo standard viene introdotto nel 1992 dal consorzio MPEG (Moving Pictures Experts Group) con lo scopo di comprimere l'audio associato ai filmati codificati in MPEG-1. Insieme alle specifiche di tipo layer 3 sono state introdotte anche quelle di tipo layer 1 e 2, di minori prestazioni e complessità (proprio per questi motivi non hanno mai conosciuto una larga diffusione).

A differenza di formati di compressione "loseless" (cioè senza perdita di informazioni) quali lo ZIP (utilizzato per generici dati di tipo informatico) e il TIFF (adottato per le immagini) che si avvalgono esclusivamente della ridondanza dei dati, L'MP3 è una codifica "lossy": ciò significa che le informazioni perse in fase di compressione non potranno più essere recuperate. Inoltre, come per il PASC (adottato dall'ormai defunta DCC) e per l'ATRAC (tuttora utilizzato nel MiniDisc), anche l'MP3 rientra nella cosiddetta categoria delle codifiche "percettive". Questo perché la compressione genera una sequenza di dati diversa da quella sorgente ma, almeno in teoria, del tutto equivalente dal punto di vista percettivo. Il fenomeno psicoacustico sul quale si basa questa codifica prende il nome di "mascheramento in frequenza" e consiste nella capacità di un suono di nascondere all'orecchio umano la presenza di un altro suono dall'intensità inferiore quando le frequenze dei due sono poco distanti. Inoltre, l'algoritmo di compressione tiene conto del ritardo con cui il nostro orecchio avverte il suono dall'intensità inferiore quando quello più forte viene a cessare. In questo caso si può parlare di "mascheramento temporale".



Ecco schematizzate le diverse fasi della codifica MP3.

Le frequenze di campionamento alle quali l'MP3 può operare sono 32, 44.1 e 48 KHz. Il bit-rate può essere variabile o fisso da un minimo di 32 Kb/s a un massimo di 320 Kb/s (con un bit-rate di 128 Kb/s si ottiene un fattore di compressione di 1:11). Le modalità di funzionamento sono quattro: mono, dual mono (due canali completamente indipendenti), stereo e joint stereo (in questa modalità le basse frequenze vengono codificate in mono, data la difficoltà dell'orecchio umano nell'individuare la loro provenienza).

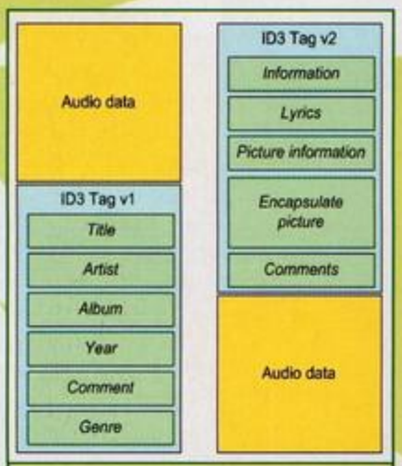
Il processo di codifica in MP3 può essere suddiviso in quattro fasi diverse:

1) time frequency mapping: il segnale sorgente viene suddiviso tramite un banco di filtri in 32 sottobande adiacenti, ciascuna delle quali viene a sua volta scomposta in 18 parti (per un totale di 576 sottobande) tramite una trasformazione DCTF (Discrete Cosine Transform Filter).

2) implementazione del modello psicoacustico: viene stabilita per ogni sottobanda la soglia di mascheramento, in altre parole il livello al di sotto del quale non vi sono componenti dello spettro udibili. Il segnale da analizzare viene prelevato in seguito alla trasformazione DCTF o può essere ricavato dal segnale sorgente tramite una FTT (Fast Fourier Transform).

3) quantizzazione e codifica di ogni sottobanda: in questa fase si cerca di risparmiare quanti più bit possibili, prima eliminando tutte quelle componenti dello spettro che cadono al di sotto della soglia di mascheramento, e poi utilizzando l'algoritmo di Huffman (un algoritmo di compressione di tipo "loseless" nato nel lontano 1952, ma tuttora ancora molto utilizzato).

4) impacchettamento: il file compresso viene realizzato partendo da pacchetti di dati che contengono un codice per la correzione dell'errore (codice CRC).



Un tag ID3 (V1 o V2) è una piccola porzione di spazio presente in un file MP3 riservata alla memorizzazione di informazioni che riguardano il brano.

Apple è stata fra le prime a proporre un negozio online di MP3: iTunes Music Store offre oltre 400.000 brani musicali delle più importanti etichette discografiche a soli 99 centesimi di dollaro l'uno...

WinAmp è uno dei più popolari lettori di file compressi...

COSA OFFRE IL MERCATO

Ovviamente la larga diffusione di file audio MP3 ha portato con sé l'esigenza di poter ascoltare i brani codificati secondo questo standard anche lontano dal PC. Ecco quindi che i produttori hardware, dopo un breve periodo di incertezza, hanno iniziato a proporre al pubblico i primi lettori portatili compatibili con queste formato. Attualmente sul mercato sono presenti diverse tipologie che possono essere classificate in base della modalità di immagazzinamento che utilizzano. Da una parte troviamo i lettori basati su memoria statica, che utilizzano chip di memoria interni o supporti come Compact Flash, Memory Stick, MultiMediaCard e SecureDigitalCard. Essendo completamente privi di parti meccaniche in movimento, risultano molto resistenti, leggeri e di dimensioni decisamente contenute. Anche il prezzo è abbastanza competitivo. L'unico vero difetto è la capienza, che difficilmente supera i 256 MB.

Avete sempre voluto conoscere il ciclo di vita di un file MP3? Eccolo, in esclusiva, solo per voi...

Un esempio di lettore portatile basato su memoria statica: si tratta del MuVo NX di Creative

Ci sono poi i lettori CD compatibili con lo standard MP3 che, a fronte di una "portabilità" non eccezionale, hanno il vantaggio di essere economici e abbastanza capienti (un normale CD-R può contenere circa 150 brani MP3 codificati a 128 Kb/s). Bisogna però tener conto che la necessità di dover ricorrere alla masterizzazione può essere un grave handicap per coloro i quali non hanno molta dimestichezza col PC. Chiudono la rassegna i lettori basati su hard disk, che possono contare su una capacità talmente elevata (dai 10 ai 60 GB) da poter contenere diverse migliaia di MP3. Come se ciò non bastasse, possono anche essere utilizzati come veri e propri hard disk esterni, a patto di avere un PC dotato di porte USB o Firewire. Le dimensioni, pur non raggiungendo quelle dei lettori con memoria statica, sono abbastanza contenute. I difetti vanno ricercati nel prezzo davvero eccessivo (per alcuni modelli si superano i 500 _) e nell'estrema fragilità della loro meccanica.

Alla luce di queste osservazioni, risulta evidente come non vi sia una tipologia di lettore nettamente migliore delle altre. La scelta va dunque effettuata esclusivamente in base alle proprie esigenze e a quanto si è disposti a spendere.

ASCOLTO E CONCLUSIONI

Già, ma a conti fatti come "suona" un MP3 rispetto a un CD tradizionale? La risposta non è facile da dare, in quanto ci sono diversi fattori in gioco quali la qualità e la complessità del file sorgente (un brano di musica classica è registrato in modo molto diverso rispetto a uno di musica leggera), il livello di compressione utilizzato in fase di codifica, il sistema adoperato per il confronto e, non per ultima, la "sensibilità uditiva" dell'ascoltatore. Generalmente comunque, durante l'ascolto di un file compresso in MP3, può essere avvertita una certa asprezza del suono e, a bit rate molto bassi, la totale assenza di alcuni porzioni dello spettro del segnale (soprattutto alle alte frequenze). Dal punto di vista dinamico, invece, non vi sono alterazioni in quanto la codifica MPEG-1 di tipo layer 3 è in grado di gestire gamme molto estese. In conclusione, la compressione MP3, pur se superata negli ultimi tempi da sistemi di codifica più efficienti come l'AAC e l'Ogg Vorbis, permette di risparmiare notevoli quantità di spazio a fronte di una qualità audio più che soddisfacente con riproduttori portatili e sistemi low-end (categoria nella quale rientrano gran parte degli altoparlanti per PC). È invece fuori strada chi guarda l'MP3 come un rivale del CD e cerca, con risultati più che scontati, di confrontarne le doti musicali su impianti Hi-Fi di medio-alto livello.

Come testimoniato da un recente articolo sul celebre "New York Post", l'iPod della Apple è diventato negli Stati Uniti un vero e proprio fenomeno di costume.

Questo mese voglio iniziare questa rubriiicaaa con una considerazioooneeee: a fianco a me c'è Davide Corrado, che sta piagnucolaaandooo davanti al suo fido portatile, morto una settimana dopo lo scadere della garanzia triennaaaleeee. Inutile dire che è estremamente poco professionaaaleee tenersi lo stesso portatile per così tanto teeempooo: i portatili vanno upgradati costantemeeenteee, così si evitano scene patetiche di questo geneeereeee! L'indirizzo a cui inviare le vostre missive è sempre lo steeessooo, ovvero pastore@bovabyte.com. Come al solito mi discolpo da ogni eventuale danno provocaaatooo da voi dopo aver letto questa rubriiicaaaa. Un saluto professionaaaleeee!

IL VOSTRO PASTORE.

UN MASTERIZZATORE CAPRICCIOSO!

Ave Pastore, mi chiamo Andrea e da un po' di tempo non riesco più a salvare i miei file su CD-ROM: infatti quando premo il pulsante "scrivi CD" di Nero, il computer viene riavviato. Possiedo un PC basato su processore Pentium III 800, sistema operativo Windows ME, masterizzatore PRINCO già installato nel computer al momento dell'acquisto, scheda video Nvidia GeForce 4 MX 440 e Nero 5.0. Ti prego di riportare sulla retta via un computer poco professionale, e di indottrinare un pochino una tua povera pecorella smarrita. Ti ringrazio anticipatamente per la risposta.

Andrea

P.S. È una buona idea passare a XP?

Hmmm, non va per niente bene: il tuo PC non è per niente professionaaaaleeee e anche il sistema operativo! Per lo meno, sarebbe il caso di aggiornaaarlooooo proprio come tu stesso mi domandi nel P.S.! Venendo al tuo probleemaaa, non ho abbastanza elementi per fare una diagnosi approfondiiitaaaa: la periferica viene vista correttameeeenteee, almeno come unità CD-ROM? Ovvero, riesci a leggere i CD con il masterizzatoooreee? In questo caso è possibile che qualche libreria sia stata danneggiaaataaaa: prova a rimuovere e installare nuovamente Nero, o testa il tutto con un altro programma di masterizzaziooneee per analizzare il comportamento del tuo sisteeemaaaa. Nel caso in cui non dovessi risolveeereeee, senza ulteriori informazioni l'unica cosa che posso consigliarti è un bel formattone riparatoooreeee. Prima il masterizzatore funzionaaavaaa, vero? Cerca anche di risalire alle operazioni che puoi aver eseguito da quando non funzioooonaaaa piiiù. Ciao!

PORTA GAME NON SUPPORTATA?

Caro Pastore, ti espongo subito il mio problema: diversi anni fa ho acquistato un prodotto della Microsoft, ossia il gamepad SideWinder, che ha funzionato benissimo sul mio vecchio PC... Ora ho acquistato un nuovo computer decisamente più professionale del vecchio: processore Pentium 4 2.4 GHz, 256 MB DDR 400 MHz, Scheda Madre ASUS P4P800, scheda video GeForce 4 MX 440 con AGP 8X con 128 MB DDR, HD Maxtor 80 GB e come sistema operativo Windows XP Professional. Il problema è che la nuovissima scheda madre non ha la porta giochi; ho chiesto al negoziante, che mi ha risposto negativamente sulla sua presenza in questo genere di schede. Così mi sono fatto montare (senza pagare, naturalmente) una scheda audio contenente la porta giochi (perché un gamepad USB nuovo mi veniva a costare un botto e poi perché uno come quello della Microsoft non lo trovo di sicuro). La scheda audio in questione è una Sweex 6 Channel PCI, ho installato gli ultimi driver ma niente, windows XP non ne vuole sapere di riconoscere il joypad! Ho cercato come un disperato i driver per la periferica ma nulla che sia per Windows XP; sul sito della Microsoft ho trovato solo quelli per Win 95/98. Se vado su "periferiche di gioco" tra quelle da installare c'è scritto Microsoft SideWinder (rilevamento automatico); il PC lo cerca, ma mi riconosce un altro SideWinder, il 3D PRO, che non è il mio... Non mi resta che provare sui altri sistemi operativi più vecchi: lì di certo funzionerà, visto che i driver per il gampad li ho. Premetto che sul vecchio PC il gamepad funzionava anche su Windows XP. Ti ringrazio anticipatamente.

Anonimo

Non credo proprio che il problema siano i driver per Wiiindooows XP (non li trovi perché sono già incluuusiiii, beeellooooo!), infatti tu stesso asseriiisciiii che sul vecchio sistema il pad funzionaaavaaaa a doveeereeee. Analizzando la tua situazione, mi viene invece in mente che possa trattaarsiii della porta game della scheda aggiuntiiivaaaa, che non è in grado di supportare i SideWinder correttameeeenteeee e quindi fallisce anche il rilevamento della periferiiicaaaa. Se è cooosiiii, downgradare il sistema operativo non comporterebbe alcun risultaaaatooo (ed è anche poco professionaaaaleeeee). Per toglierti ogni dubbio, puoi provaaareeee a installare la scheda sonora su un computer differeeenteee che monta una qualsiasi versione di Windows: secondo me il tuo pad non funzioneeeràaaa. A questo puuuntooo, l'unica cosa da faaareee se non vuoi cambiare gameeepaaaad è sostituire la porta gaaameeee!

RAM DIFETTOSA?

Ave a te Professionale Pastore, ti scrivo perché ho un problema che non mi fa dormire da quasi un mese... Il mio PC si resetta quando vuole!!! Un problema di temperatura non può essere, perché delle volte sta acceso un giorno senza spegnersi, mentre in altri casi si resetta appena vede la schermata di Windows. Sbalzi di corrente non possono essere, perché ho acquistato un gruppo di continuità... ora solo tu puoi aiutarmi!! Il mio sistema è composto da un Athlon 1100 con 512 di RAM, una scheda video GeForce 4 5200FX e come sistema operativo utilizza Windows XP.

Ti prego, confido in te!!!

KroZ da Roma

Prima domaaandaaa: è un comportameeentooo che il tuo PC ha sempre avuuutooo, oppure no? Una possibile causa dei reset casuali è la RAM difettooosaaa: essendo ad accesso casuale, infatti, non è prevedibile sapere quando verranno scritti o letti dati su locazioni di memoria difettoooseeee (per questo io utilizzo solo RAM con il controllo della pariiitàà, SBAV SBAV); prima di procedeeereeee in ulteriori congettuuuureeee sarebbe quindi il caso di fare un test della RAM, utilizzaandooo magari un software gratuito come Memtest86 (http://www.memtest86.com/); il software in questione è disponibiiileeee in vari formati, tra cui una immagine ISO masterizzabile e bootabile. Ciaaaooo.

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP Professional per computer portatili

Per informazioni www.olidata-computers.com

Tecnologia. Prendila in giro

Oggi puoi portarla dappertutto, accendi il tuo portatile, connettiti a internet, lavora, gioca, informati. Il mondo non ha più barriere...né fili! La tecnologia WiFi dei nuovi notebook Olidata, basati su Tecnologia Mobile Intel® Centrino™, vi consentirà anche di giocare on line ovunque voi siate.
Oggi tutto quello che ti serve è un punto di accesso, un Notebook Olidata Tehom C 4000 e la voglia di usare la tua libertà come meglio preferisci. Olidata è presente su tutto il territorio nazionale con una rete di agenzie tecnico/commerciali in grado di offrire soluzioni, progetti, consulenza, prodotti tecnologici, ed assistenza post-vendita.
BE FREE, be wireless.

intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY

Intel®, logo Intel® Centrino™ are registered trade names of Intel Corporation or its sudsidiaries in the US and elsewhere.

Olidata

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Silver Club del sito: ne vedrete delle belle...
- **TGM MAIL:** ATTENZIONE, L'INDIRIZZO NUOVO E CONSOLIDATO CUI SPEDIRE LE VOSTRE MAIL È tgm.mail@xenia.it. I limiti sono sempre gli stessi!
- **RAFFOSENTIQUA:** Per chi ha voglia di sparare vaccate c'è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea
7 Dicembre 2003
(Galoppo selvaggio)

Bravi, bravi, bravi. Questo mese solo letteruzze entro il limite della decenza. Inteso a livello di spazio, eh, mica dovete offendervi... Tutto ciò dimostra che non è impossibile: anzi, se ce l'ha fatta persino Vincenzo (che poi non si chiama così), è tutto dire.

Detto questo, veniamo a noi: proprio l'altro giorno ho scaricato il demo (e che pensavate?) di Joan d'Arc e spensierato come un uccel di bosco mi sono prodigato nella sua installazione, pronto a degustare. Che cosa? Beh, un bel giUocone, immaginavo, qualcosa che ponendomi al comando della nostra eroina mi avrebbe fatto rivivere in modo ludico un curioso momento storico, qualcosa che mi avrebbe appagato a sazietà!

Orpo, ho esagerato con la prosa. Beh, per farla breve mi sono trovato dinanzi all'ennesimo gioco d'azione. Ma come, dov'è la strategia? Devo solo correre, pigiare i due tasti di combattimento per mettere in piedi qualche combo... ah no, poi posso anche salire sul cavallo con la barra spaziatrice per combattere meglio. Insomma, mica bruschette, mica cotiche.

Non ce la faccio più. Non è possibile che ormai i basilari concetti del gioco d'azione abbiano contagiato qualsiasi nuova uscita. É mai possibile che ogni volta che si presenta una recensione al varco la probabilità che si profili un gioco d'azione si pone a livelli inimmaginabili: certo, se non si tratta di un gioco d'azione è un FPS.

Insomma, dico la solita banalità: i giochi sono davvero troppo uguali. Perché dovremmo mantenere questo stato di cose? Perché dobbiamo andare avanti per un anno intero iterando la stessa serie di movimenti sino a quando qualcuno non se ne esce con una piccola novità che verrà poi estesa a tutti i titoli nell'anno a venire? Superflua la conclusione: apriamo gli occhi, leggiamo le recensioni e acquistiamo giusto quello che merita. Sinora solo ovvietà ma tenete duro, il dunque sta arrivando al galoppo. Il punto è un altro: non è che ci stiamo adagiando su quegli stessi schemi che poi arrivano a stufarci? Non è che non abbiamo voglia di imparare qualcosa di nuovo? Se aperta la scatola colorata del gioco, invece del vuoto cosmico (e del CD) troviamo un bel manuale di n x 100 pagine, siamo sicuri di essere contenti? Nein, in caso contrario tiriamo inconsciamente un sospiro di sollievo consapevoli del fatto che il gioco ha una curva di apprendimento piatta come la Pianura Padana e che lo padroneggeremo nel giro di un battito di ciglia.

Io ho il sospetto che sia così, se ve lo debbo dire in tutta onestà, ma voglio sperare che si tratti di un'impressione momentanea, di passaggio simile al momento positivo della Sportivella Juvella al Banfacalcio. Ok, sono uscito dal tema, era l'unico modo per chiudere lo sproloquio. Ora posso anche entrare in letargo, in attesa che qualche mail nuova di zecca dica la sua sulla faccenda. Mi raccomando, solo ed esclusivamente all'indirizzo tgm.mail@xenia.it, nuovo di pacca solo per voi. E per me, in effetti.

Massimo Svanoni

Morroventoso

"L'opinione pubblica è la più viziosa delle prostitute" - Honoré de Balzac

Opinione pubblica: cosa sarebbe il mondo senza opinione pubblica?

Leggendo le entusiaste recensioni di tutte le riviste del settore (e non solo, guardando su Internet e su altri mezzi di informazione), mi sono convinto a comprare l'osannato Morrowind in versione budget. Già, avevo 12 Euro da buttare e mi sono lanciato nel negozio di fiducia.

Il primo approccio con il gioco non è certo idilliaco: una confezione di mezzo metro quadrato tristemente vuota, un fogliettino di carta e un oggetto dalla forma sferica. Nient'altro. Beh, per un gioco di ruolo, in cui capire che cosa si deve fare è la cosa principale, mi pare davvero una mossa vincente.

Arrivo a casa, infilo il CD e parte l'installazione: splendidi artwork corredano il mio desktop desolatamente nero, senza wallpaper. Il gioco finisce di installarsi, lo avvio ma, sfortuna dei casi, non funziona. Dopo aggiornamenti di driver vari e imprecazioni in alto elfico, finalmente il gioco si avvia.

Benissimo, bene, anzi, male: un coso brutto che le alte sfere definiscono drow mi si presenta davanti. Con la sua pelle grigia mi mette già tristezza, ma ci si mette pure un omino che mi dice cosa devo fare, intimandomi di muovermi, lasciandomi presagire terribili conseguenze in caso di disobbedienza. Continuo il mio viaggio, mi creo il personaggio (un orco bruttissimo), rispondo alle noiosissime domande di un noiosissimo interlocutore e finalmente qualcuno mi dice che posso continuare il mio viaggio in assoluta libertà. Che bello, peccato che il mondo sia grande quanto quello reale, e che senza i benedetti cartelli non so dove sarei finito. Vago come un ebete per un'eternità nella città alla ricerca di un mercante che sappia ricompensarmi per lo svaligiamento operato nella casa del tipo che mi ha "creato".

Finalmente lo trovo, ci parlo ma non riesco a comprare nulla. Cerco il tasto ESC, clicco su quit e disinstallo il gioco. Era davvero divertente. Opinione pubblica. Cosa sarebbe il mondo senza opinione pubblica.

AlexSk8

Cosa sarebbe il mondo senza un mucchio di teste diverse? Cosa sarebbe il mondo senza una manciata di redattori che criticano con coscienza?

Ah, caro AlexSekkotto, tu hai acquistato, sei il cliente, hai tutto il diritto di criticare senza appello. Per quanto mi riguarda, potresti anche acquistare tutti i giochi di questo mondo e poi regalarli come sottobicchieri al primo matrimonio che ti capita sotto tiro, scavalcando bellamente la lista nozze. Ma lasciati dire una cosa: meno male che i redattori che conosco ci si mettono sotto un filo di più prima di obiettare su un gioco.

[MORROWIND] IL PRIMO APPROCCIO CON IL GIOCO NON È CERTO IDILLIACO: ALTRO NON È SE NON UNA CONFEZIONE DI MEZZO METRO QUADRATO TRISTEMENTE VUOTA - ALEXSK8

Peraltro, posso capire che "Morroventoso" non si presenti proprio in ghingeri nella sua nuova edizione extrarisparmio; considera che il prezzo è davvero contenuto per un titolo acclamato come questo e vincitore di qualche premio. L'assenza del manuale cartaceo - proprio per contenere la cifra - non depone proprio a suo favore, ma immagino che tutto sia spiegato via digitale o che sul sito del distributore sia reperibile il pdf del manuale. Certo non c'è la mappa - che si utilizza molto - ma puoi scaricare anche quella dalla Rete oppure prenderla dalla nostra soluzione.
A valle di tutto ciò si tratta comunque di un gioco di ruolo e per una buona volta di un gioco che non prevede esclusivamente due nozioni in croce per essere terminato, che non fa uso e abuso dei maledetti paradigmi dell'azione che siamo costretti a valutare a ogni recensione e che ci hanno ampiamente stufato. Ci vuole del praticantato, certo. La complessità nasconde spesso delle piacevoli scoperte.
La sua forza – oltre che nella resa ambientale e nell'atmosfera, sta nella sua libertà. Chiaro che se lo giochi distrattamente per dieci minuti, corri, salti, parli con due personaggi a caso non ti può piacere. Il bello arriva quando inizi a definire il tuo personaggio, quando partecipi alla vita sociale attraverso le gilde e quando ti metti di buzzo buono procedendo con la trama principale. Ti sei soffermato su qualche testo oppure hai cliccato a casaccio per terminare i discorsi? Hai risolto qualche missione secondaria trovando qualche oggetto utile? Hai provato a litigare con incantesimi ed escamotaggi vari per scavalcare qualche tuo limite intrinseco? Ti sei lasciato rapire da abiti & armature? Nein, dammi retta, procurati la mappa e il manuale, dagli il tempo che si merita e ti ricompenserà. Non è un gioco perfetto, presta il fianco a parecchie critiche ma non certo dopo dieci minuti di pratica disattenzione! Che ti devo dire? Pescando nel mucchio, sei andato a beccare un titolo che ho amato alla follia.

Abbandonaggio - Missing the Fun

"A caval donato non si guarda in bocca" - detto popolare da utilizzarsi in mancanza di meglio

Cara reda ti scrivo, così mi distraggo un po'... Ciao ragazzi, a parte i soliti complimenti per la rivista, che compro più o meno da quando i giochi recensiti erano gioiellini del calibro di Heimdall 2 o Cannon Fodder (preistoria, he he he!)(o Prehistorik? NdXam), vi scrivo per parlarvi di un fenomeno che ho scoperto piuttosto di recente, ovvero quella strana cosa che è l'abandonware. Inizialmente ero entusiasta di poter giocare o rigiocare a classici del passato che erano finiti nel dimenticatoio: poi, avendo una modesta connessione a 56k, mi sono fatto scaricare dai migliori siti in circolazione quei giochi un po' più esosi in fatto di dimensioni, e mi sono accorto di una cosa molto, molto, ma molto seccante... In alcuni titoli, in particolare nelle avventure grafiche (ma non solo...), i filmati introduttivi, d'intermezzo e finali sono sostituiti da schermate statiche nel migliore dei casi: nel peggiore sono completamente assenti... Per certi versi è vero che i filmati occupano molto spazio, ma è altrettanto vero che se a un gioco manca la colonna sonora si può soprassedere. Tuttavia, se vengono a mancare parti integranti della trama, un prodotto in certi casi risulta decisamente ingiocabile! Ne sono un esempio lampante alcuni gioiellini come Bad Mojo o Sanitarium. Cito solo questi perché sono gli ultimi che ho scaricato, ma potrei farvene una lista bella corposa, altro che 3000 caratteri! Mi piacerebbe sapere come le persone che si occupano di questi prodotti giustificano queste lacune, che in fin dei conti rendono il loro lavoro inutile, dato che il prodotto finale risulta inaccettabile...
O per lo meno, perché scrivono nella scheda esplicativa del gioco frasi tipo "MISSING SOME MOVIES" e non "MISSING ALL MOVIES AND OF COURSE THE FUN"... Mi piacerebbe sapere il vostro parere a riguardo, bye!
Ilpi79

IN ALCUNI GIOCHI I FILMATI INTRODUTTIVI, D'INTERMEZZO E FINALI SONO SOSTITUITI DA SCHERMATE STATICHE NEL MIGLIORE DEI CASI: NEL PEGGIORE, SONO COMPLETAMENTE ASSENTI - ILPI79

Ohibò, questa è una riflessione invero curiosa e bizzarra. Ormai l'abbandonaggio è diventato un fenomeno più corposo e succulento di quanto non si potesse prevedere qualche anno addietro e addirittura in taluni casi qualcuno si adopera a rosicchiare le caviglie a quelle case che ancora si ostinano a mantenere il copyright su qualche pezzo fuori dal tempo. Questa è la prima lamentela che sento a riguardo e la giro volentieri all'attenzione dei seguaci della TGM Mail, tanto per fare comunella e racimolare eventuali esperienze simili. Quanto a me, sono un acceso sostenitore dell'importanza del tessuto narrativo nell'economia di un gioco e quindi le mie considerazioni sono quasi superflue. Peraltro, devo spezzare una lancia a favore di coloro che si occupano di mettere in piedi questi enormi archivi telematici e di fare un po' di ordine al riguardo, permettendoci - cosa non da poco - di rivivere antiche emozioni o di recuperare qualche anguilla che ci era sfuggita di mano. Personalmente, ero stato travolto dall'emozione allorché riuscii a recuperare e successivamente portare a termine Willy Beamish, impresa che non mi era riuscita all'epoca della sua pubblicazione a causa di qualche errore irreversibile. La mia risposta sta quindi tutta nella citazione d'apertura e aggiungo che qualora tu o qualcuno dei lettori all'ascolto foste in possesso di versioni complete di titoli abbandonati non presenti nel circuito, nulla vieta di portare il proprio contributo alla completezza di questi archivi. Un upload a testa toglie il medico di torno.

AVVERTENZE D'USO

Iniziare il nuovo anno senza un dizionario a portata di mano mi pare quanto meno una scortesia nei confronti di coloro che dovranno capirmi: ebbene, ecco giungere a voi quei due o tre termini che nel giro di dodici mesi torneranno senz'altro utili, ma forse non è vero. D'accordo, buttatemi nel camino e che la befana mi porti via...

ABBANDONAGGIO
Fenomeno secondo il quale poveri videogiochi che non piacciono più a nessuno vengono lasciati al loro destino, per finire ammucchiati in immensi cassonetti dai quali vengono poi ripescati dai collezionisti, e magari anche criticati [vedasi seconda lettera del mese].

FIFA 2004 VS PES3
La diatriba non si è ancora accesa ma la colpa - ne sono certo - è da attribuirsi alla data in cui scrivo. Per questa sola ragione, perseverò nel mantenere questo vocabolo costantemente aggiornato. Sono testardo.

MOJO
Scarafaggio cattivo e poco amato dal nostro Ilpi79, ignaro del fatto che il suo nick possa essere oggetto di barzelletta presso la comunità degli scarafaggi medesimi.

MORROVENTOSO
Fa rima con ToSo: giUoco di ruolo su compluter tanto amato dallo Xam e soggetto nondimeno a qualche critica, giusta o meno. Se avete quel mesetto libero tra un ritaglio di tempo e l'altro, non potete non ficcarlo sul vostro ardisco.

SPEREQUAZIONE
Vocabolo selezionato appositamente da Mirko Nasini allo scopo di sbeffeggiare William Burroughs, colpevole di essersela tirata con un'affermazione circa le parole e la paura.

TOSO
Amico/nemico dell'essere citato per ultimo in questo prezioso dizionario: i ruoli si alternano a seconda dell'avvicinarsi della data di consegna.

VINCENZO DM
Più che un uomo, un fenomeno di costume.

XAM
Uomo che si nutre di racconti, trame, storie e faccenduole varie assortite. Come tutti, del resto.

All You Need Is Love... Pappararà

"Non c'è nessuna parola da temere" - William Burroughs

Salve, ho appena letto la mail di Dark Frank (l'unica che ho letto), la quale mi ha dato alcuni spunti per riflettere. Parto dicendo che non condivido il suo definirsi nazista: è un termine alquanto spregevole. Se non sopporti gli extracomunitari come dici tu definisciti almeno xenofobo, e poi sei davvero certo che siano stati degli stranieri a rubarti gli specchietti (potrebbero essere stati dei tuoi conoscenti che si sono indispettiti per qualche ragione)? Per il resto, condivido pienamente l'idea pessimistica che ti sei fatto sul mondo, del resto è un posto malato, dove regnano la sperequazione sociale, la corruzione, la violenza fisica e mentale, dove i valori muoiono ogni giorno insieme a migliaia di persone che si spengono nel silenzio (...). Condivido sul fatto che nessuno deve togliere la vita a un'altra persona, e che i bambini devono essere lentamente educati a non considerare il mondo un paradiso dove vince sempre il bene e le cose si risolvono al meglio, ma è necessario fornire loro almeno un minimo di concetto di "realtà". L'"educazione alla realtà" non deve essere un processo traumatizzante e non deve escludere nel bambino la voglia di continuare a sognare, che serve sempre, in minima parte, a superare alcune difficoltà della vita. Concludo dicendo che odio le commediole americane stile American Pie prediligendo film reali o commedie antihollywoodiane, ma non per questo le considero diseducativa perché, come dici tu, "mostra un universo perfetto e felice in cui le cose vanno sempre per il verso giusto". Queste commedie servono per evadere, per ridere e sorridere, per non pensare che il mondo è uno schifo e la vita è di solito molto dura e cattiva, peccato che il loro effetto sia transitorio e presto si ritorna alla "realtà" dura e faticosa, ma almeno si ha una risata nel cuore che ci ha alleggerito la vita per un soffio di tempo. Un consiglio: leggetevi Nova Express di William Burroughs (un esponente della Beat Generation) e se superate l'ostacolo del suo stile del "taglio e ripiegamento", capirete che il mondo fa schifo da molto tempo. Bye. It's better burn out than fade away... PEACE LOVE EMPATHY

K.C. alias Mirko Nasini *(ti ho beccato, NdXam)*

Second'ammia tutto educa, sia che faccia sorridere o meno, pure la torta di mele. Comunque, tanto per dirti che a dispetto della faccia che mi hanno pubblicato in cima alla TGM Mail, qualche volta piace ridacchiare pure a me: tra breve vado a vedere il pesce della disney. ARGH! Ma che dici, Xam? Dopo tutte le menate che ci tiri sul commerciale? Ehi, e perché ora ti sei messo a parlare come un bambozzo? Va bene, lasciamo stare questo delirio da mancanza di cibo e veniamo un po' alla curiosa lettera che segue... tanto per restare in tema e per salutare un vecchio amico.

All You Need Is DM

"Sii felice da vivo, perché resterai un morto per un bel pezzo" - altro proverbio popolare da utilizzarsi in mancanza di meglio, questa volta di origine scozzese

Buongiorno, sono DM. Sarò molto breve - potete tirare quindi un sospiro di sollievo (Xam, ti ho visto, cosa c'è? Non mi credi?) (certo, come no! NdXam). Non ho scritto per ribattere alla lettera di Bobo o di chiunque altro, non ho intenzione di difendere le mie (quasi ex) opinioni, non fomenterò il fuoco di questa discussione che avrà già stancato chiunque non vi abbia partecipato.
Probabilmente Bobo ha ragione, anzi direi che quasi sicuramente ci ha preso in pieno - e vale anche per lo Xam; rileggendo ora, a seguito di un percorso (di maturazione o non so cosa) che ho compiuto in questi mesi, mi rendo conto di aver scritto cose che quando non sciocche e inutili erano offensive. Colgo l'occasione per scusarmi pubblicamente con chiunque si sia sentito in qualche modo offeso, o anche solo turbato - assicuro che non era mia intenzione. Volevo solo esprimere ad altre persone quello che mi stava accadendo, e mi è riuscito più facile scrivendo.
In questi ultimi mesi ho compiuto un certo percorso e lo scopo di questa lettera è dire agli altri quello che ho imparato, in modo che, magari, non cadano negli stessi errori - può sembrare presuntuoso e arrogante, ma almeno sto facendo qualcosa che potrà essere utile ad alcuni, e questo mi conforta parecchio.
Vediamo cosa posso dire, in sintesi: la società fa schifo? Sì? No? Beh, comunque stiano le cose non c'è modo di cambiarla. Bisogna viverci dentro, e per non sprecare la nostra vita odiano le cose che ci circondano tanto vale cercare di godersela. Francamente, penso che sia sciocco insultare vanamente la società e le persone conformiste e chissà chi altro; penso sia stupido disprezzare il mondo in cui viviamo; penso che sia assurdo farsi ribollire il sangue nelle vene a ogni stacco pubblicitario o a ogni intrallazzo politico scoperto. Alla fine, quello che vuole essere il mio messaggio al mondo, a voi, a Massimo, a me stesso, è uno e uno solo: vogliamoci bene. Smettiamola di disprezzarci. Basta con il dividere il mondo in buoni e cattivi, in giusti e sbagliati, in cretini e intelligenti. Basta insultare i poveri pubblicitari come l'apice della perversione umana (cosa che io stesso ho fatto, sono il primo ad ammetterlo), basta odiare per ideologia, per modi di pensare, lingua, razza o religione o paese d'appartenenza. Se vogliamo la pace, è da qui che dobbiamo partire, secondo me. "L'altro" deve essere semplicemente "l'altro"; non "il comunista", "il nazista", il "razzista", il "fricchettone". Poi si può non apprezzare o apprezzare, ma cerchiamo di non odiare così, con leggerezza. Non ne posso più, e credo di non essere l'unico, di vedere persone che si rovinano la vita, l'adolescenza o anche solo la giornata odiando o disprezzando qualcuno o qualcosa.

RILEGGENDO ORA LA MIA LETTERA, MI RENDO CONTO DI AVER SCRITTO COSE CHE QUANDO NON SCIOCCHE E INUTILI ERANO OFFENSIVE - VINCENZO DM

Non voglio scrivere un manuale su come vivere felici, non ne sono assolutamente in grado e, ca**o, non ne avreste comunque il bisogno. Mi piacerebbe solo che prima di disprezzare una persona, noi, tutti noi, ci domandassimo perché farlo; ecco, tutto qui. L'odio non porta mai a nulla di buono. Nessun odio può portare la felicità.
Tutto qui. Spero che ci sentiremo ancora.
Vostro **Daniele Muntoni**

Dico la verità, non so se avrei pubblicato questa lettera fosse stata scritta da altri. Ah, allora si fanno dei favoritismi sulla TGM Mail? Ebbene sì! No, dai non scherziamo che siamo grandi. In realtà è molto curioso che queste righe siano state scritte dal buon Daniele Muntoni in arte Vincenzo, specie dopo tutto il polverone scatenato.
Posso dirti una cosa? Ora mi sembri quasi un santone, un predicatore di gioia, pace e fratellanza. Oddio, non che sia male, ma questo cambiamento di vedute e atteggiamento resta quanto meno significativo - come è significativo il fatto che alla fine della fiera sarà la prima volta in assoluto che riesci a restare entro i limiti cui i dettami del timone (e ora anche il malsano innesto pubblicitario) ci costringono. Non so se festeggiare o rimare basito. Credo opterò per la seconda, in attesa di vedere che ne pensano gli altri tuoi interlocutori...

Au Revoir

Tutte le feste sono andate via, ma non ovviamente i postumi di overcibo che ancora tracimano dal nostro fegato e dalle nostre vene occluse come non mai. In attesa di trovare vie alternative al sangue che dovrebbe scorrere spensierato per le vene, ma che si deve inventare nuove soluzioni a ogni svolta, non ci resta che piangere con il carbone dolce della calza.

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Ullallà ullallà (volevo fare la rima con il titolo della rubrica). Come va, gente bella? A me abbastanza bene: prima di tutto, mi voglio scusare con voi per non avervi fatto gli auguri di Natale, era una cosa a cui tenevo, ma come ben sapete la mia memoria è una latrina e bon. A ogni modo, ve li faccio adesso. Auguri di Buon Natale!

La foto di questo mese è una porcheria: lo so, tutti i mesi sono delle porcherie, ma 'sto giro non c'entro niente, un tale Obi-Fran Kenobi (assiduo frequentatore del forum di TGM Online) ha insistito che io mi facessi vedere con questi occhi finti. Ora, io avrei evitato molto volentieri, ma Obi è proprio uno scassapalle e a forza di dai mi ha convinto... insomma, 'sta pappardella per dirvi che non c'entro niente e bon. Ah, prima della bellissima barzelletta che fa ridacchiare solo me, voglio salutare Valentina Toscana, che tramite il suo ragazzo mi ha minacciato e riferito che coi videogiochi è bravissima ecc. ecc. Cara Valentina, sinceramente puoi dire quello che ti pare, ma tanto non ci crede nessuno
Due amici si incontrano e uno dice all'altro:
"Avresti 100 Euro da prestarmi?"
"No mi dispiace, non ho soldi con me..."
"E a casa?"
"A casa tutti bene, grazie!"
AHAHAHAHAHAHAH 'Sta porcheria è stata segnalata da KroZ
Raffo

Energia a basso costo

Caro Raffo, essendo la mia compagnia composta da gente malata che fa la gara a chi ha più ventole nel picci,ed essendo tutti dei poveracci (io ho 13 ventole e la corrente costa..), già da tempo avevamo studiato il meccanismo del gatto-marmellata per produrre energia in grado di alimentare tutto sto ambaradan. Si può infatti potenziare sottoponendo (mettendo sotto...muahaha) al gatto-marmellata un pregiato tappeto persiano, ottenendo un notevole aumento della rotazione a costo di uno stress leggermente maggiore per il gatto, causato dalla voglia irresistibile della marmellata di impiastricciare il tappeto. Sono anche in corso esperimenti su altri modi di produrre energia come la capra-cavolo, ma il più interessante è il topo-piccione, in grado di zampettare, ribaltarsi, svolazzare per un po' e via di questo passo.
Abro

Egregio dott. ing. arch. Raffo,
ti scrivo per dare il mio contributo alla diatriba del gatto e della marmellata. L'argomento è complesso, quindi sarò greve. Il problema posto, che non è nuovo alla comunità scientifica in quanto in corso di contenziosi da alcuni anni, non è stato ben approfondito. Il dott. Gorthan non ha specificato che, prima o poi, il gatto morirà, e ciò è del tutto naturale. Quindi la fonte di energia è sì pulita, ma non eterna, perché una volta morto il gatto verrà meno (ovviamente dalla parte della marmellata). Il problema è stato brillantemente risolto utilizzando il famoso concetto del gatto di Schrodinger, che qui vado ad esporre: "Se mettiamo un gatto in una scatola, senza poter controllare il suo stato, quest'ultimo può essere sia morto che vivo, ma non in entrambi gli stati.
Un intervento dell'osservatore muterebbe la situazione del sistema".
Perciò il gatto è parzialmente vivo e parzialmente morto finché non si controlla! Perciò, se mettiamo il sistema "gatto + marmellata" in una scatola chiusa, il gatto ruoterà in eterno e finalmente la fonte sarà pulita ed eterna! Io ho adottato un generatore quadri-micio in casa mia e son due anni che non pago la bolletta all'ENEL! Geniale! (Geniale cosa, pagala che fra un po' ti pignorano anche l'anima! NdRaffo)
Cloudy

Due lettere che mi hanno davvero fatto pensare: sì, pensare alle molteplici applicazioni che potrebbe avere lo studio approfondito di questi paradossi fisici. Ma vi rendete conto che abbiamo per le mani una scoperta sensazionale? Non solo una fonte energetica pulita, ma anche potenzialmente inesauribile! Certo il gatto e la marmellata sono un caso limite, lì di energia ne viene prodotta e sprigionata davvero tanta, ma senza rischiare altrettanto (ricordiamoci che è stato dimostrato che la marmellata, se di ciliege, può essere usata per aprire un varco spazio-temporale). Credo che ottimi risultati si potrebbero ottenere anche con la capra e la panca o con l'obbligare un camaleonte a non mutare il suo colore... ma forse, in questo caso il camaleonte imploderebbe. Devo provare. Va bene, in sostanza se vi vengono in mente sistemi per ottenere energia pulita con questi paradossi fatemelo sapere, che poi li brevetto e divento ricco

Uno normale manco per sbaglio

Caro il mio Raffo Sentiquà (con l'accento sulla "a") (perché di solito dov'è? . NdRaffo), se riceverai questa mail probabilmente mi avranno già catturato. Ti prego ascoltami (leggimi), sto parlando di roba che scotta. Sul serio: ho scoperto la formula segreta per detronizzare (detronizzare? Mi sa che volevi dire neutralizzare . NdRaffo) gli acari della polvere!!! L'operazione è piuttosto complicata ma realizzabile. Sarò chiaro e conciso: per distruggere 'sti maledetti insettacci è sufficiente sterminare il genere umano, così non avranno più forfora di cui nutrirsi... HA-HA! Volevano fregarci ma io ho capito come fermare la loro scalata al vertice della catena alimentare!!! La cosa FANTASTICA è che allo stesso modo ci libereremo anche delle zanzare, del diabete, dell'eiaculazione precoce... Ti prego, custodisci questo segreto al costo della tua vita. Io ormai ho le mani legate...
RandomSeed

Nono, ma sei normale! Cavolo, se te lo dico io fidati. Agli acari ci penso io dai, tu non ti agitare e vedrai che andrà tutto bene.

Basta poco a far contenta la gente

Caro Raffo,
ho un piccolo problema con il mio computer: fino a un mese fa lo formattavo un giorno si e l'alto pure (e la domenica anche due volte al giorno), ma giusto un mese fa sono incappato in un problema: mi stavo accingendo a formattare, preparo tutto e lo faccio. Tuttavia, non capisco come, il mio computer blocca la formattazione e mi manda a Windows con una finestra in cui c'è un messaggio: " RITENTA! SARAI PIÙ FORTUNATO ". Ora, premettendo che non è un virus (lo pensai subito, dato il messaggio), mi è subito balenata in testa un'orrenda spiegazione: il mio computer, a causa del continuo formattare, si è evoluto riuscendo a diventare immune al "format c:" (un po' come i batteri e le medicine). Ti prego, dimmi che hai una soluzione al mio problema.
Exlon

Ho una soluzione al tuo problema.

Che barba però

Caro Raffo,
perché a 20 anni non ho ancora la barba? E io che vorrei farmi crescere non un pizzetto, ma un SIGNOR PIZZETTO, come devo fare??? L' altro giorno, mentre meditavo su alcuni concetti ancestrali passeggiando per una stradina di bosco, mi sono detto: "E se mi facessi fare delle iniezioni di testosterone? Ottima idea... Però, se poi mi crescono anche i peli sulla schiena? Allora mi faccio iniettare anche gli estrogeni! Ma se poi noto in me alcuni "cambiamenti" che farebbero mutare anche il mio modo di pensare (asdasdasd)? Aiutami, Raffo, non so più cosa fare!
NoCtUrNo

Tocchi un tasto dolente: io di anni ne ho ben più di venti e tutta la barba che ho (o quasi) è quella che si vede. Vorrei farmi crescere delle belle basettozze da tamarro, ma niente, non cresce un tubo. Vorrei provare l'ebbrezza di avere una barba florida sulle mie belle guanciotte, ma ho paura che saranno tutta la vita sottoposte alle intemperie. Ecco, adesso sono triste, cattivo. Comunque un sistema non invasivo per avere una bella barbozza folta c'è... si chiama Photoshop. Il procedimento da seguire è il seguente: è necessario farsi una foto, importarla su PC, ritoccarla, stamparla... e voilà, ecco pronta una bella maschera da indossare comodamente quando si va in giro. Consiglio: fai due buchini per il naso altrimenti muori.

Sempre più allo sbando

Eccellentissimo Raffo,
Raffo (?!), mi sa che ho sbagliato indirizzo...
Perdono.
Chiedo venia, scusa e ciò che vuoi tu... o anche di più.
Pio Bove

Quanta pazienza che ci vuole, quanta...

Massimo "Xam" Svanoni xam@xenia.it

Backstage

QUEL CHE RESTA DEL GIOCO

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sono davvero sano quando scrivo queste cose? Parliamone su TGM Online!

Qualche botto, un bel filmato, titoli di coda e anche Broken Sword 3 è andato. E adesso?

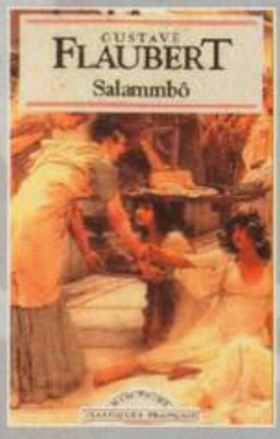
In ossequio a una tacita consuetudine, ogni martedì, dopo la partitella di calcetto redazionale, i meno assonnati tra noi si fermano da McDonald's a divorare qualche caloria per tentare poi la broncopolmonite appoggiati alle mura esterne, mentre le lancette dell'orologio corrono velocemente il giorno successivo. In un siffatto clima, lo spazio per la goliardia e le uscite più variopinte trova la sua naturale collocazione; talvolta, però, sollecitato forse da qualche neurone più solo delle bollicine nell'acqua Fabia, uno sporadico pensiero decente fa capolino. Lo scorso martedì è stato il turno del ToSo, scivolato contro la propria volontà su un argomento in grado di destare il mio interesse; si parlava della gran quantità di titoli che Babbo PR Natale avrebbe recapitato in redazione e dell'effettivo consumo che ne avrebbe fatto durante le vacanze. Secondo le sue previsioni avrebbe provato questo e quello, finendo per giocare intensamente solo il capolavoro calcistico di Konami. Lì per lì la colpa è facilmente scivolata sul peccato veniale alla base, che poi è lo stesso che commettono i piratoni (con un diverso presupposto). Ma da cosa nasce cosa e il mio cranio ha covato qualche pensiero che mi appresto a snocciolarvi.

Giochiamo e quindi siamo. Lo facciamo nel tempo libero, essenzialmente, e i più fortunati tra noi per lavoro. Come passiamo il nostro tempo ludico? Beh, saltando di piattaforma in piattaforma, sparando a tutto quello che capita e se mi fermassi qui avrei già coperto una buona fetta dei titoli sul mercato.
Quella di oggi non vuole però essere la solita critica rivolta alle strutture di gioco iterate sino alla morte (o all'insuccesso commerciale che dir si voglia), perciò passiamo subito oltre. Il giocare è uno svago, da che mondo è mondo, è una distrazione o possiamo intenderlo altrimenti come l'ultimo stadio di una battaglia contro i nostri limiti o quelli avversari, combattuta dall'homo sapiens in poi. Cosa possiamo dunque contestare allo spirito di questi momenti?

Nulla a dire il vero, ma perché non pretendere altro?

È innegabile che il videogioco sia diventato un elemento culturale sempre più pervasivo nella nostra vita di tutti i giorni, e quando parlo al plurale non intendo includere nella gerla solo il manipolo di eroici redattori che ben conoscete. Parlo invece di tutta una schiera di persone (più o meno giovani e quindi più o meno scevre da impegni di lavoro) che fa di questo argomento il passatempo preferito, il momento centrale del proprio tempo libero.
Convinto come sono sulla valenza educativa di qualsiasi cosa, a costo di essere pedante mi (vi) chiedo allora: non è giunto il momento di alzare il livello di contenuti?

Ok, lo so, ora starete guardando la foto che appare qualche pagina prima e, caduti in trance a causa del mio sguardo magnetico, inizierete a inveire contro di me e contro i mie patemi: ma lasciaci giocare, io senza gioco non so stare...
Prima che vi mettiate a parafrasare Pappalardo, vi fermo e vi pongo secco una domanda: se vi guardate indietro alla ricerca di emozioni provate e ricordi, quali e quante pepite restano nel vostro personale setaccio?
Se avete appena terminato un gioco, chiudete gli occhi e provate a chiedervi: cosa mi ha lasciato?
La risposta, per quanto mi riguarda, rimane nella maggior parte dei casi sconfortante. Schemi e logiche che vanno per la maggiore finiscono presto nel limbo del dimenticato e quello che resta è una sensazione di secco, di vuoto. Sono alla ricerca di storie, di emozioni, di spunti e spesso in seguito ad allettanti premesse mi sento tradito o preso per i fondelli (Joan D'Arc) o ancora circoscritto da sequenze di azioni già viste decine di volte (l'enigma della chiave dietro la porta di Broken Sword 3, per esempio).
Allora mi interrogo e mi domando se il videogioco non possa fare di più, se non sia giunto il momento di lanciarlo verso un livello di dignità maggiore e se, infine, qualcosa del genere non sia stato già tentato. E mi tornano alla mente alcuni titoli che hanno lasciato segni indelebili, che mi hanno cresciuto loro malgrado. Mi torna in mente Gabriel Knight 3, meritevole di aver destato l'attenzione sul mistero di Rennes le Chateau e su tutte le circostanze storiche



a corredo. Ripenso a The Last Express, che mi ha scarrozzato in giro per l'Europa a bordo del famoso treno, raccontandomi un fascinoso scorcio storico che non conoscevo. Viene a galla anche Final Fantasy 7, che di storico ha nulla ma nel suo Lifestream ci porta una filosofia orientale presentandocela in un contesto ludico. E infine clicco su un collegamento e vengo gettato in qualche istante nel mezzo del secondo grande conflitto del secolo scorso con Call of Duty; dimentico i salti balordi da fps, rimango stordito dai fischi dei proiettili che sembrano provenire da ogni dove e da qualsiasi parte mi giri ho paura di veder spuntare un nemico che sia più veloce di me.
Insomma, tutti questi titoli sono spunti: di riflessione, di interesse, di cultura?!? Op! la parolina magica... Tutti questi titoli portano ad altro, non si chiudono nel momento in cui li terminiamo. O per lo meno ammiccano a qualche cosa di esterno, qualcosa che è o è stato vivo e persistente, qualcosa che è storia nel nostro pianeta; un collegamento ipertestuale che siamo liberi di cogliere o meno.
Ecco quello cui vorrei assistere nei mesi futuri, ecco il trampolino di lancio verso la maturità, ciò che renderebbe un titolo immortale. Non tutto quello che giochiamo e che si rivela senza contenuto è da scartare, ci mancherebbe. Ma mi piacerebbe che questi sporadici esempi si moltiplicassero, divenendo i progenitori di una nuova stirpe di videogiochi.
Impossibile, all'interno di un mercato che si fonda sul lucro? Non direi, vedasi anche i numerosi lavori Cryo, promossi dallo stato francese. Si tratta solo di uno dei possibili sentieri per il futuro del nostro passatempo preferito; se vi verrà edificata una grande strada romana potremo percorrerla, altrimenti non ci resterà che fregarcene e tornare senza pretese o scocciature culturali a riempire di polvere i nostri sandali. Con buona pace di docenti o educatori.

IL PARADISO HA TROVATO UN NUOVO EROE

SONO MORTO COME DANIEL GARNER

CONDANNATO A PORTARE DOLORE TRA L'INFERNO E IL PARADISO,

HO PERSO LA FEDE, MA HO GUADAGNATO UN NUOVO NOME.

ORA IO SONO LA NUOVA PREGHIERA DEGLI ANGELI.

20 livelli
in modalità single - player

5 diverse modalità
multi - player

Dettaglio grafico
senza rivali

PAINKILLER

PAINKILLERGAME.COM

www.atari.it

ATARI

MATURE 17+
M
Blood and Gore
Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

PC CD-ROM SOFTWARE

XBOX

PLAYS BEST ON ALIENWARE

POWERED BY gamespy

The way it's meant to be played NVIDIA

PEOPLE CAN FLY

DREAMCATCHER

© 2003 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Alienware is a registered trademark of Alienware Corporation. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Software platform logo (TM and ©) 2003 IEMA. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

ANNO 264 A.C. ROMA INVADE LA SICILIA COME PRIMO PASSO PER LA CREAZIONE DI UN IMPERO. UN PROGETTO CHE CARTAGO NON È DISPOSTA AD ACCETTARE E CHE SCATENA LE GUERRE PUNICHE.
IL MEDITERRANEO SI TRASFORMA IN UN IMMENSO CAMPO DI BATTAGLIA NEL QUALE BRILLERANNO LA GENIALITÀ DI ANNIBALE E IL CORAGGIO DI SCIPIONE L'AFRICANO...

RTC
REAL TIME CONQUEST

STRATEGIA IN TEMPO REALE ORIENTATA ALLA CONQUISTA MILITARE. ELEMENTI DI RUOLO CHE ASSUMONO UN'IMPORTANZA FONDAMENTALE NEL COMBATTIMENTO E UNA LINEA NARRATIVA BASATA SU FATTI, BATTAGLIE, PERSONAGGI E LUOGHI STORICI.
È QUESTO IL CONCETTO RTC. IMPERIUM TI INVITA A SCOPRIRLO.

BASATO SU FATTI STORICI

IMPERIVM RTC

LE GUERRE PUNICHE

264 A.C. INVASIONE DELLA SICILIA

ROMA SBARCA A MESSINA E SFIDA CARTAGO PER DOMINARE IL MEDITERRANEO.

238 A.C. CONQUISTA DI GADES

PER RISTABILIRE IL SUO POTERE IN SEGUITO ALLA SCONFITTA NELLA I GUERRA PUNICA, CARTAGO VOLGE LO SGUARDO ALLE RICCHEZZE DELL'HISPANIA.

219 A.C. ASSEDIO DI SAGUNTUM

LA CONQUISTA DI QUESTA CITTÀ, ALLEATA DI ROMA, DA PARTE DELLE TRUPPE DI ANNIBALE, SCATENA LA II GUERRA PUNICA.

218 A.C. IL PASSAGGIO DELLE ALPI

50.000 UOMINI, 9.000 CAVALIERI E 37 ELEFANTI... ANNIBALE SI DIRIGE VERSO IL CUORE DI ROMA. NEL FRATTEMPO LE LEGIONI, SBARCANDO IN HISPANIA, ATTACCANO LA SUA RETROGUARDIA.

216 A.C. LA BATTAGLIA DI CANNAE

IL GENIO MILITARE DI ANNIBALE INFLIGGE ALLA MACCHINA DA GUERRA ROMANA LA PEGGIORE DELLE SUE SCONFITTE. MALGRADO CIÒ, LA SUA INDECISIONE AL MOMENTO DI PRENDERE LA CITTÀ CAMBIA IL DESTINO DELLA GUERRA E, FORSE, DELLA STORIA.

209 A.C. RESA DI CARTAGO NOVA

IN HISPANIA SI SUCCEDONO LE VITTORIE DELLE LEGIONI NEI CONFRONTI DEI CARTAGINESI E DEGLI IBERICI E, DOPO UNA BATTAGLIA EPICA, ROMA OTTIENE LA RESA DELL'AVAMPOSTO CARTAGINESE NELLA PENISOLA IBERICA.

202 A.C. LA BATTAGLIA DI ZAMA

ASSICURATOSI IL DOMINIO DELL'HISPANIA, SCIPIONE L'AFRICANO OTTIENE LA FONDAMENTALE VITTORIA DI ZAMA, NELL'AFRICA DEL NORD.

146 A.C. LA CADUTA DI CARTAGO

LA DISTRUZIONE DELLA CAPITALE CARTAGINESE PONE FINE ALLA III GUERRA PUNICA E APRE LA STRADA ALL'EGEMONIA DI ROMA DURANTE I SUCCESSIVI SEI SECOLI.

12+

FX INTERACTIVE